

**STUDI KOMPARATIF HASIL BELAJAR AKUNTANSI DENGAN
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN TGT DAN NHT PADA
SISWA KELAS XI IPS SMA NEGERI 2 TULANG BAWANG TENGAH
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

(Skripsi)

**Oleh
Indrawan Muklas**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2016**

ABSTRAK

STUDI KOMPARATIF HASIL BELAJAR AKUNTANSI MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN TGT DAN NHT PADA SISWA KELAS XI IPS SMA NEGERI 1 TULANG BAWANG TENGAH TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Oleh

Indrawan Muklas

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : 1) ada tidaknya perbedaan hasil belajar Akuntansi siswa yang menggunakan metode kooperatif tipe TGT dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode kooperatif tipe NHT. 2) Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) lebih efektif dibandingkan model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. Metode dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan komparatif. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *cluster random sampling*, dengan populasi sebanyak 159 siswa diperoleh sampel sebanyak 79 siswa. Teknik pengambilan data dalam penelitian ini dengan observasi, wawancara, dokumentasi, dan teknik tes. Pengujian hipotesis menggunakan rumus t-test dua sampel independen dan analisis efektifitas (N-Gain).a) Berdasarkan perhitungan t-test dengan menggunakan rumus *separated varians* terlihat bahwa $t_{hitung} (2,5960) > t_{tabel} (2,2861)$ berarti hipotesis penelitian diterima, yang menyatakan ada perbedaan hasil belajar Akuntansi siswa yang menggunakan metode kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT). b) berdasarkan perhitungan keefektifan penggunaan Model TGT dan NHT hasilnya adalah 1,0914 yang artinya penggunaan TGT lebih efektif digunakan untuk pemberian materi proses pembelajaran Akuntansi dari pada model pembelajaran dengan menggunakan NHT.

Kata kunci : Hasil Belajar, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dan Model Pembelajaran Kooperatif tipe NHT.

**STUDI KOMPARATIF HASIL BELAJAR AKUNTANSI DENGAN
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN TGT DAN NHT PADA
SISWA KELAS XI IPS SMA NEGERI 2 TULANG BAWANG TENGAH
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Oleh
Indrawan Muklas

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

**Program Studi Pendidikan Ekonomi
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

Judul Skripsi : **STUDI KOMPARATIF HASIL BELAJAR AKUNTANSI
DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN
TGT DAN NHT PADA SISWA KELAS XI IPS SMA
NEGERI 2 TULANG BAWANG TENGAH
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

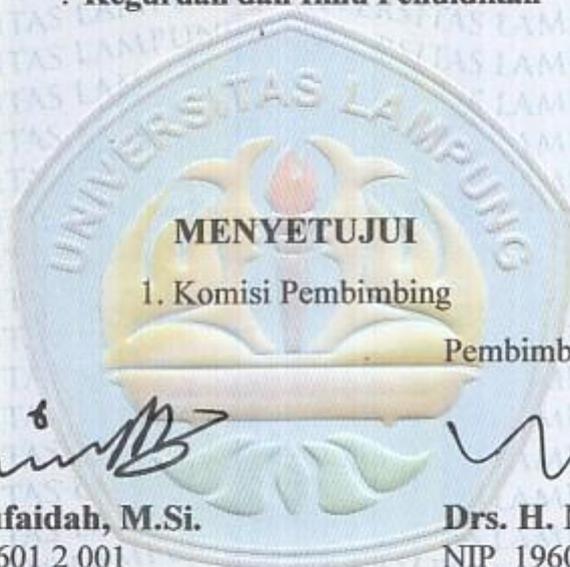
Nama Mahasiswa : **Indrawan Muklas**

No. Pokok Mahasiswa : **12130310145**

Program Studi : **Pendidikan Ekonomi**

Jurusan : **Pendidikan IPS**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dr. Hj. Erlina Rufaidah, M.Si.
NIP 19580828 198601 2 001

Drs. H. Nurdin, M.Si.
NIP 19600817 198603 1 003

2. Mengetahui

Ketua Jurusan
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi
Pendidikan Ekonomi

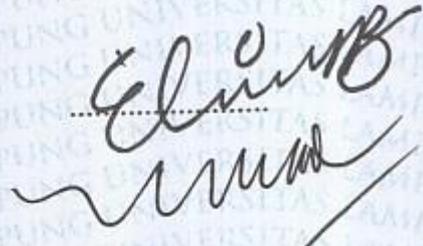
Drs. Zulkarnain, M.Si.
NIP 19600111 198703 1 001

Drs. Tedi Rusman, M.Si.
NIP 19600826 198603 1 001

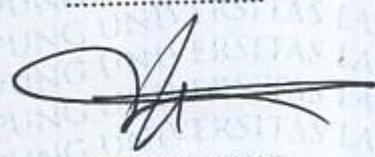
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

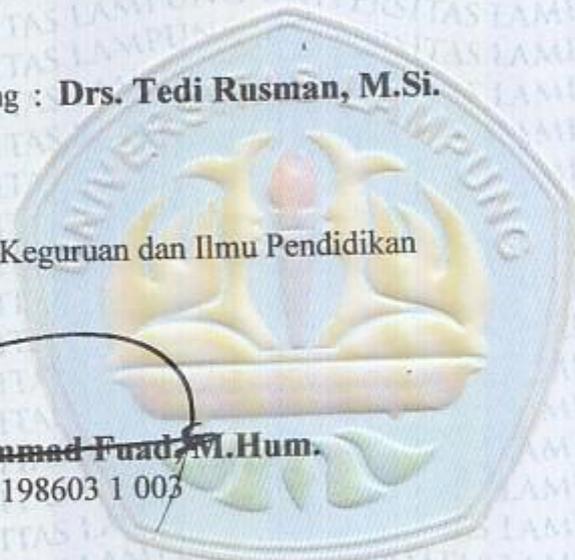
Ketua : **Dr. Hj. Erlina Rufaidah, M.Si.**



Sekretaris : **Drs. H. Nurdin, M.Si.**



Penguji
Bukan Pembimbing : **Drs. Tedi Rusman, M.Si.**



Dr. H. Muhamad Fuad, M.Hum.
NIP 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **20 Juni 2016**

SURAT PERNYATAAN

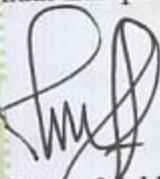
Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Indrawan Muklas
NPM : 1213031045
Jurusan/Program Studi : Pendidikan IPS/Pendidikan Ekonomi

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali disebutkan di dalam daftar pustaka.

Pondar Lampung, Juni 2016




Indrawan Muklas
1213031045

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Indrawan Muklas dilahirkan di Daya Murni pada tanggal 10 Januari 1994, merupakan anak keempat dari lima bersaudara putera pasangan Bapak Z. Kirti arief (alm), dan Ibu Armalina.

Penulis menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 1 Pulung Kencana dan selesai tahun 2005, lalu melanjutkan di SMP Negeri 1 Tumijajar dan selesai tahun 2008. Kemudian melanjutkan SMA Negeri 1 Tumijajar Jurusan IPS dan lulus pada tahun 2011.

Tahun 2012, penulis diterima sebagai mahasiswa di Universitas Lampung pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) pada Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Program Studi Pendidikan Ekonomi melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN) Tulis.

Sebagai salah satu mata kuliah wajib, penulis pernah mengikuti Kuliah Kerja Lapangan (KKL) ke Bali, Jember, Solo, Yogyakarta dan Jakarta pada tanggal 21-30 Januari 2015. Kemudian, penulis juga menyelesaikan Program Kuliah Kerja Nyata- Kependidikan Terintegrasi (KKN-KT) di Pekon Muarajaya II, Kecamatan Kebun Tebu, Kabupaten Lampung Barat serta menyelesaikan Program

Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA Negeri 1 Kebun Tebu sejak 27 Juli 2015 sampai dengan 20 September 2015.

Pada Tahun 2015 tepatnya pada bulan Mei, penulis dilantik dan ditetapkan sebagai pengurus Purna Paskibraka Provinsi Lampung masa bakti 2015-2020.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

*Babeh tersayang Z. Kirti Arief (alm) dan Umi tercinta
Armalina yang senantiasa menyayangi dan mendo'akan
dalam sujudnya demi keberhasilanku.*

*Saudara ku tersayang, kakek Jedwar Imansyah, Abo Dwi
Andi Rahmad, Aten Anna Indria Suryani Dan Adinda
Ramona Sayidah Zakiah Yang selalu mendukung dan
memberikan motivasi.*

*Seluruh sahabat yang selalu memberikan motivasi
Seluruh guru dan dosen yang telah mendidik dan
memberikan ilmunya dengan tulus ikhlas.*

Almamater Hijau Tercinta

Semoga kita semua berkumpul di Surganya Allah kelak.

Amin.

MOTTO

Be the Best from the Best

&

Jangan takut mencoba sesuatu yang positif

SANWACANA

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi dengan judul “Studi Komparatif Hasil Belajar Akuntansi Dengan Menggunakan Model Pembelajaran TGT Dan NHT Pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah Tahun Pelajaran 2015/2016” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (P.IPS) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, motivasi, saran dan kritik yang telah diberikan oleh semua pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih seluruhnya kepada:

1. Bapak Dr. Hi. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
2. Bapak Dr. Abdurrahman, M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;

3. Bapak Drs. Hi. Buchori Asyik, M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Keuangan, Umum, dan Kepegawaian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
4. Bapak Dr. Supriyadi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
5. Bapak Drs. Zulkarnain, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
6. Bapak Drs. Tedi Rusman, M.Si., selaku Ketua Program studi Pendidikan Ekonomi yang juga sekaligus sebagai pembahas penulis, terima kasih atas ilmu yang telah diberikan selama penulis menuntut ilmu di program studi Pendidikan Ekonomi;
7. Ibu Dr. Erlina Rupaidah, M.Si., selaku pembimbing akademik penulis, terimakasih telah membimbing serta mengajarkan penulis dalam penulisan skripsi ini serta dalam kegiatan akademi lainnya.
8. Bapak Drs. Hi. Nurdin, M.Si., selaku Pembimbing II yang telah banyak memotivasi dan meluangkan waktu untuk penyelesaian skripsi ini;
9. Bapak dan Ibu Dosen FKIP Universitas Lampung khususnya Program Studi Pendidikan Ekonomi Dr. Edy Purnomo, M.Pd., Dr. Pujiati, M.Pd., Drs. I Komang Winatha, M.Si, Drs. Darwin Bangun, M.Si, (Alm) Dr. R Gunawan Sudarmanto, M.M., (Alm) Drs. Samsi, M.Si., Rahmah Dianti Putri, M.Pd., Vera Ony W, M.Pd., dan Albet Maydiantoro, M.Pd., atas ilmu dan didikan yang telah diberikan;

10. Kepala Sekolah dan Dewan Guru SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian di tempat ini ;
11. (alm) babeh dan Umi yang selalu jadi motivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dan selalu mendo'akan untuk keberhasilan Awang;
12. Kakek Iman, Abo Andi, Aten Anna, Ayi, pengadep, ikutan, semoga Allah menamkan sakinah, mawaddah dan rahmah dalam keluarga kita;
13. 3 jagoan kecil mamang Abo Langit, Kakak Sulthan, Adek kirana bulet kaya telur yang selalu buat mamang ketawa sama tingkah lucu dan polosnya;
14. Sahabat Dekat Deris Astriawan, S.Pd, Aryan Danil Mirza . BR, S.Pd., Angga Hermansyah, S.Pd., Toni Sanjaya, S.Pd., Ria Faujiah, S.Pd., Holilah, S.Pd., Widya Ratnaningrum, S.Pd., Putri Ayu Eka, S.Pd. dan Nurul Annisa, S.Pd. yang selalu ada dan mendukung dalam susah maupun senang. Semoga selalu dapat bersama.
15. Seseorang yang sudah setia menemani penulis dalam membuat skripsi ini dan semoga akan selalu menemani sampai mencapai tua nanti adek Wiji Riyani Sudyono yang paling ngeyel.
16. Teman-teman seperjuangan satu Pembimbing Akademik Kunti, Kodri, maryamah, laras, lilis, made desi, kasma, lia erli, indri.
17. Teman-teman Pendidikan Ekonomi angkatan 2012, Rizki, Rena, Sunarni, Nur Istiqomah, Tri Lestari, Ades, Siti Masyiroh, Kodri, Vebi, Icha, Chika, Kunti, Lilis, Laras, Ega, Yesi, Astari, Ajeng, Dwi Nurhadi, Alimi, Sigit, Doni, Sony, Novi, Ferdi, Erwin, Gusmi, Ikhsan, Catur, dan seluruh angkatan 2012 yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu, terimakasih atas kebersamaan perjuangan selama ini;

18. Sahabat yang selalu bersama setiap malam Kak Rangga, Dicky, Gading (Dilau), Rezi (Alay), Defri, Aan, Fikri, Irgi Bujang Ekstrim, Ari. Terimakasih atas kebersamaannya selama ini;
19. Sodara sepupu yang sama sama pejuang toga Tutud Rinaldo, semoga kita sukses selalu;
20. Keluarga KKN-KT 2015 (kezel Family) Eza, Muthia (Ka' mut), patim (Acil), Tiara (putri Tidur), Putri, Eka (Umi galak), awal, Reni dan Suci yang S.Pd duluan, ibu bapak posko Kezel Family, bang Torik, Bang Tupil, bang Jon, bang nandar, bapak peratin pak Buhori, sekdes bang muri, pak sekcem gaul pak Indra dan seluruh warga pekon Muarajaya II (MuajayII).
21. Seluruh Kakak tingkat serta adik tingkat Angkatan 2008, 2009, 2010, 2011, 2013, 2014, 2015 Pendidikan Ekonomi semoga kita semua sukses, tak lupa juga Om Herdi, Kak Dani dan Pak Joko yang selalu membantu kami Mahasiswa Pendidikan Ekonomi dalam menempuh studi;
22. Semua pihak yang membantu dan turut terlibat dalam kehidupanku.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun akan penulis terima dengan tangan terbuka dan ucapan terima kasih. Namun demikian, penulis berharap semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

Bandar Lampung, Juni 2016
Penulis

Indrawan Muklas

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL

ABSTRAK

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PENGESAHAN

RIWAYAT HIDUP

PERSEMBAHAN

MOTTO

SANWACANA

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR GRAFIK

DAFTAR LAMPIRAN

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Kegunaan Penelitian	9
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	11

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka	12
1. Definisi Belajar	12
2. Teori Belajar	14
3. Hasil Belajar	19
4. Pembelajaran Akuntansi	23
5. Model Pembelajaran Kooperatif.....	25
6. Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	27
7. Model Pembelajaran <i>Numbered Head Together</i>	32
B. Hasil Penelitian yang Relevan	37
C. Kerangka Pikir	39
D. Hipotesis	42

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian.....	44
B. Populasi dan Sampel	45
1. Populasi	45
2. Sampel.....	45
C. Variabel Penelitian	46
1. Variabel Bebas	46
2. Variabel Terikat	46
D. Desain Penelitian.....	47
E. Definisi Konseptual Variable.....	47
1. Hasil Belajar Akuntansi	47
2. Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	48
3. Model Pembelajaran <i>Numbered Head Together</i>	48
F. Definisi Operasional Variabel.....	50
G. Teknik Pengumpulan Data.....	50
1. Observasi	50
2. Wawancara.....	51
3. Dokumentasi	51
4. Teknik Tes	51
H. Uji Persyaratan Instrumen.....	51
1. Uji Validitas	52
2. Uji Reliabilitas	53
3. Taraf Kesukaran	53
4. Daya Beda	54
I. Uji Persyaratan Analisis Data	55
1. Uji Normalitas	55
2. Uji Homogenitas	56
J. Teknik Analisis Data.....	56
1. T-test Dua Sampel Independen	56
2. Analisis efektifitas Model Pembelajaran (N-Gain)	58
K. Pengujian Hipotesis.....	59

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	62
1. Sejarah Berdirinya SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah	62
2. Analisis SWOT	63
3. Visi dan Misi SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah	66
4. Sarana dan Prasarana SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah.....	66
5. Kondisi Pembelajaran Di SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah	68
B. Deskripsi Data.....	70
1. Data Hasil <i>Pretest</i>	70
2. Data Hasil <i>Posttest</i>	74
3. Peningkatan Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .	79
C. Pengujian Persyaratan Analisis Data	80
1. Uji Normalitas	80
2. Uji Homogenitas	82
D. Pengujian Hipotesis.....	83

1. Pengujian Hipotesis 1	84
2. Pengujian Hipotesis 2.....	86
E. Pembahasan.....	88

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	99
B. Saran.....	100

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Ujian Semester Genap Pelajaran Akuntansi Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah Tahun Pelajaran 2014/2015.....	6
2. Hasil Penelitian Yang Relevan.....	38
3. Definisi Operasional Variable.....	50
4. Tingkat Besarnya Reliabilitas	53
5. Penggolongan Item Soal Berdasarkan Hasil Perhitungan Taraf Kesukaran Dan Daya Beda Soal	55
6. Kriteria Indeks N-Gain.....	58
7. Faktor-Faktor Strategi Internal.....	63
8. Faktor-Faktor Strategi Eksternal	65
9. Sarana Dan Prasarana SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah.....	67
10. Rasio Jumlah Kelas, Jumlah Siswa dan Jumlah Guru	69
11. Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> Mata Pelajaran Akuntansi Kelas Eksperimen.....	71
12. Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> Mata Pelajaran Akuntansi Kelas Kontrol	73
13. Distribusi Frekuensi Hasil <i>Posttest</i> Mata Pelajaran Akuntansi Kelas Eksperimen.....	75
14. Distribusi Frekuensi Hasil <i>Posttest</i> Mata Pelajaran Akuntansi Kelas Kontrol	77
15. Peningkatan Rata-Rata Hasil Belajar Akuntansi Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	79
16. Uji Normalitas Data	80
17. Hasil Uji Homogenitas	82
18. Hasil Pengujian Hipotesis 1	84
19. Rerata Hasil Belajar Akuntansi	87
20. Efektifitas Model Pembelajaran TGT dan NHT SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Paradigma Penelitian.....	41
2. Pengambilan sampel (<i>Cluster Random Sampling</i>).....	45
3. Desain Penelitian.....	47
4. Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen Secara Kontinium	76
5. Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol Secara Kontinium	78

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Grafik Perbandingan Rata – Rata Hasil Belajar Akuntansi Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	89

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Silabus Pembelajaran
2. RPP
3. Instrument Tes
4. Hasil Uji Validitas, Daya Beda dan Taraf Kesukaran
5. Hasil Uji Coba Reliabilitas Soal Tes
6. Hasil Belajar Siswa
7. Hasil Uji Normalitas Data
8. Hasil Uji Homogenitas
9. Pengujian Hipotesis 1
10. Pengujian Hipotesis 2

1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang masalah

Era globalisasi seperti sekarang ini, persaingan diberbagai bidang kehidupan semakin ketat. Diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi dan mampu berkompetisi di bidangnya dan mampu bertahan menghadapi persaingan tersebut. Untuk dapat membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, diperlukan pendidikan yang berkualitas pula. Pendidikan merupakan hal yang amat penting. Oleh karena itu, saat ini pendidikan tidak dipandang sebelah mata. Berbagai usaha dilakukan pemerintah untuk memajukan pendidikan terus-menerus dikembangkan dan diperbaiki baik dari segi sistem, kurikulum, serta proses pembelajaran itu sendiri.

Pendidikan saat ini dibagi menjadi pendidikan formal dan pendidikan non-formal. Sekolah merupakan salah satu pendidikan formal yang dapat ditempuh untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Melalui sekolah, kemampuan individu dapat dikembangkan, dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa. Potensi yang dikembangkan melalui bangku persekolahan adalah aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotor (pebuatan atau kemampuan melakukan sesuatu). Oleh karena itulah, sekolah sebagai lembaga pendidikan formal harus

senantiasa aktif untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang berdaya saing tinggi. Akan tetapi, peningkatan kualitas pendidikan di sekolah menemui berbagai kendala dari pencapaian hasil belajar siswa.

Kendala yang dihadapi sekolah terdapat beberapa faktor seperti lokasi sekolah yang dekat dengan pusat keramaian, lokasi sekolah yang berjarak 1 km dengan pasar dan banyak siswa yang membantu orang tua berdagang karena mayoritas pekerjaan orang tua siswa adalah seorang pedagang dengan presentase rata-rata 75%.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan kepada guru mata pelajaran ekonomi, diketahui bahwa hasil belajar siswa tergolong rendah. Hal ini diduga karena guru selama ini menggunakan metode ceramah atau metode langsung. Dengan penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan kurangnya aktivitas siswa. Siswa cenderung bosan mengikuti proses pembelajaran, karena bersifat teacher centered sehingga hasil belajar tidak sesuai.

Metode pembelajaran juga memiliki peranan penting dalam proses belajar disamping kemampuan siswa itu sendiri. Metode langsung masih banyak dipilih oleh para pengajar, termasuk dalam pembelajaran mata pelajaran ekonomi/akuntansi. Metode ini berpusat kepada guru (*teacher centered*). Pada metode ini, guru seolah-olah menjadi satu-satunya sumber belajar. Metode langsung banyak digunakan karena dianggap sederhana dan mudah untuk dilaksanakan meski banyak terdapat kelemahan, namun metode ini masih sering digunakan, sehingga siswa menjadi pasif dalam

pembelajaran karena hanya mendengar dan mencatat materi yang dijelaskan guru. Sedangkan, untuk pencapaian hasil belajar yang diinginkan, siswa diharapkan untuk aktif dan berfikir kritis, sehingga menerapkan metode pembelajaran secara terus-menerus dapat menghambat bahkan mematikan kreatifitas siswa, yang kemudian berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan dan wawancara dengan guru ekonomi/akuntansi SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah, metode belajar kelompok merupakan salah satu variasi yang sering diterapkan oleh guru, yaitu dalam rangka untuk meningkatkan partisipasi siswa secara aktif walaupun penerapannya masih kurang baik. Pembagian kelompok ditentukan acak, hanya berdasarkan urutan absen, urutan tempat duduk, atau siswa memilih kelompok sesuai keinginan masing-masing.

Pembagian kelompok seperti itu tidak tepat, karena bisa saja dalam satu kelompok anggotanya seluruhnya adalah siswa pandai, atau sebaliknya, atau seluruh kelompok siswanya laki-laki, atau sebaliknya. Pengelompokan secara heterogen dirasa baik, pengelompokan dengan orang lain yang sepadan dan serupa bisa menghasilkan kesempatan anggota kelompok untuk memperluas wawasan dan memperkaya pengetahuan.

Metode dalam pembelajaran yang dapat digunakan pada siswa-siswa heterogen adalah metode pembelajaran kooperatif. Metode pembelajaran ini bukan hanya sekedar metode belajar kelompok biasa tetapi ada ketentuan-ketentuan yang membedakannya dari metode belajar kelompok

biasa pada umumnya yang diterapkan oleh guru. Metode pembelajaran kooperatif ada berbagai macam, yaitu kooperatif tipe *Students Team Achievement Division (STAD)*, *Jigsaw*, *Think Pair Share (TPS)*, *Group Investigation (GI)*, *Team Games Tournament (TGT)*, dan *Numbered Heads Together (NHT)*. Guru hendaknya menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi tergantung materi dan tujuan pembelajaran, agar siswa tidak jenuh dan tercipta suasana belajar yang menyenangkan. Peneliti menerapkan dua pembelajaran yaitu *Teams Games Tournament (TGT)* dan tipe *Number Heads Together (NHT)* pada dua kelas.

Model pembelajaran TGT merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam belajar dan mengajarkan orang lain dan mendorong siswa dari dalam untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Diawali dengan penyampaian materi secara garis besar oleh guru, kemudian siswa dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan tingkat kemampuan. Siswa berdiskusi dalam kelompok untuk mengerjakan soal, sedangkan guru memberikan pengetahuan secukupnya. Setelah berdiskusi setiap perwakilan dari kelompok dipersilahkan untuk mengambil kartu soalnya yang telah di kocok, kemudian tiap kelompok berebut untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang sedang di pertandingan. Kemudian guru menyimpulkan materi pembelajaran (Slavin dalam buku Etin Solehatin dan Raharjo 2009).

Model pembelajaran NHT adalah suatu metode belajar dimana setiap siswa diberi nomor yang kemudian dibuat suatu kelompok secara acak,

lalu guru memanggil nomor dari siswa. Diawali dengan siswa dibagi dalam kelompok, setiap siswa dalam kelompok mendapatkan nomor, guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya, saat itu kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan tiap anggota kelompok dapat mengerjakannya, guru memanggil salah satu nomor siswa dan nomor yang dipanggil melaporkan hasil kerjasama mereka atau menjawab pertanyaan guru, tanggapan dari teman yang lain, selanjutnya guru menunjuk nomor yang lain (Kagan 2007).

Berdasarkan uraian di atas, tampak bahwa model pembelajaran tersebut menitikberatkan pada aktivitas siswa. Namun, ada sedikit perbedaan yaitu pada model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) setiap siswa berlomba untuk menjadikan kelompok pemenang dan *Number Head Together* (NHT) adanya kerjasama yang diharapkan oleh siswa sehingga tidak mengalami kesulitan dalam menceritakan kembali materi yang telah dipelajarinya. Namun tingkat kesulitannya yaitu merangkai kata secara runtun sehingga sangat diperlukan sekali guna membantu mengembangkan hasanah bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari sebagai alat komunikasi. Maka, secara umum peneliti mengunggulkan model pembelajaran tipe TGT dibandingkan NHT untuk meningkatkan hasil belajar Akuntansi siswa. Pemilihan model pembelajaran tersebut dianggap dapat meningkatkan hasil belajar Akuntansi.

Hasil belajar seorang siswa dapat diukur dengan berbagai cara, salah satunya melalui tes. Tes merupakan cara yang digunakan atau prosedur

yang ditempuh dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan dengan memberikan tugas atau serangkaian tugas yang diberikan oleh guru sehingga dapat dihasilkan nilai yang mencerminkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar siswa memiliki tingkatan yang berbeda-beda, jika hasil belajar siswa tinggi menunjukkan keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar, sebaliknya jika hasil belajar siswa rendah menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran belum tercapai.

Peneliti melakukan penelitian di SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. Berdasarkan observasi dan wawancara di SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah diketahui bahwa dari keterangan guru bidang studi ekonomi/akuntansi mengenai hasil ujian Semester genap tahun pelajaran 2014/2015 yang diperoleh siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah umumnya kurang optimal, karena masih banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Berikut di sajikan data hasil ujian semester genap siswa kelas XI SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah tahun ajaran 2014/2015.

Tabel 1. Hasil Ujian Semester Genap Pelajaran Akuntansi Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah Tahun Pelajaran 2014/2015

No	Kelas	75	Persentase (%)	75	Persentase (%)	Jumlah Siswa
1.	XI IPS 1	32	82,05	7	17,95	39
2.	XI IPS 2	29	70,73	12	29,27	41
3.	XI IPS 3	26	65	14	35	40
4.	XI IPS 4	32	82,05	7	17,95	39

Sumber: Guru Ekonomi/Akuntansi SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah

Menurut Suryosubroto (2009:47) “taraf penguasaan minimal unit bahan pelajaran baik secara perseorangan atau kelompok mencapai 75% dari materi setiap satuan bahasan dengan penilaian formatif”. Berdasarkan tabel 1 di atas, maka dapat diketahui hasil belajar siswa bervariasi. Ada yang lulus KKM dan ada yang tidak. Jumlah kelulusan KKM siswa SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah adalah 40 siswa dari 159 siswa Kelas XI IPS (25,15 % dalam persentase). Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa tergolong rendah.

Sehubungan dengan hasil belajar siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah, keberhasilan proses belajar dibagi menjadi atas beberapa tingkatan. Menurut Djamarah dan Zain (2008:121) tingkat keberhasilan tersebut adalah sebagai berikut:

Istimewa/Maksimal apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai oleh siswa; Baik sekali/optimal apabila sebagian besar (76% s.d 99%) bahan yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa; Baik/minimal apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya 60% s.d 75% saja dikuasai oleh siswa; Kurang apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai oleh siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Studi Komparatif Hasil Belajar Akuntansi Menggunakan Model Pembelajaran TGT dan NHT Pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Tulang Bawang Tengah tahun pelajaran 2015/2016**”.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar Ekonomi/Akuntansi siswa Kelas XI IPS semester ganjil SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah.
2. Guru-guru masih banyak yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.
3. Pembelajaran masih berpusat kepada guru. Peran guru masih sangat dominan.
4. Partisipasi siswa secara aktif dalam proses pembelajaran masih sangat rendah.

C. Pembatasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada perbandingan hasil belajar Akuntansi siswa dengan menggunakan metode kooperatif siswa tipe TGT dan metode kooperatif tipe NHT dengan menggunakan pendekatan eksperimen.

D. Perumusan masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada perbedaan signifikan hasil belajar Akuntansi siswa yang menggunakan metode kooperatif tipe TGT dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode kooperatif tipe NHT?
2. Apakah model pembelajaran TGT lebih efektif dari NHT terhadap hasil belajar akuntansi siswa?

E. Tujuan penelitian

Penelitian ini bertujuan.

1. Untuk mengetahui perbedaan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dibandingkan metode pembelajaran kooperatif tipe NHT dalam pencapaian hasil belajar Akuntansi .
2. Untuk mengetahui perbedaan efektivitas antara model pembelajaran TGT dengan NHT.

F. Kegunaan penelitian

1. Kegunaan Teoritis
 - a. Sumbangan pemikiran bagi guru matapelajaran Ekonomi/Akuntansi tentang alternatif strategi dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan metode dan model-model pembelajaran yang dapat

meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa dalam pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan NHT.

- b. Memberikan wawasan pengetahuan kepada siswa tentang strategi dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan menanggulangi kejenuhan

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1. Bagi Guru

- a. Guru Ekonomi/Akuntansi memperoleh pengetahuan mengenai strategi dalam pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menghilangkan kejenuhan siswa.
- b. Guru dapat menggunakan model pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kompetensi guru dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Membantu siswa untuk:

- a. dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa;
- b. dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, baik secara individu maupun kelompok;
- c. dapat meningkatkan hasil belajar siswa; dan
- d. dapat memberikan variasi dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini sangat bermanfaat dalam upaya pemberian pelatihan, pengembangan pengetahuan, dan pemahaman tentang pengalaman mengajar yang lebih baik.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Objek Penelitian

Objek penelitian yang diteliti adalah metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dan metode kooperatif tipe NHT

2. Subjek Penelitian

Ruang lingkup subjek penelitian ini adalah siswa Kelas XI IPS .

Dengan rincian, siswa Kelas XI IPS 2 sebagai kelas eksperimen dan Kelas XI IPS 3 sebagai kelas kontrol.

3. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini adalah SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah.

4. Waktu penelitian

Penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2015/2016

5. Ilmu penelitian

Ruang lingkup ilmu penelitian ini adalah ilmu pendidikan

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

Bagian kedua ini membahas mengenai tinjauan pustaka, hasil penelitian yang relevan, kerangka pikir, dan hipotesis. Pembahasan lebih rinci akan dibahas pada bagian-bagian berikut ini.

A. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka ini akan membahas tentang teori-teori yang mendasari tentang belajar, hasil belajar, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan *Numbered Heads Together* (NHT).

1. Definisi Belajar

Menurut Slameto (2010: 7) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh sesuatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku manusia secara keseluruhan. Belajar dapat diperoleh melalui pendidikan formal maupun nonformal yaitu pendidikan dari keluarga dan lingkungannya sampai dalam pendidikan sekolah yang memiliki tujuan untuk merubah tingkah laku, sikap, keterampilan, kebiasaan, serta perubahan seseorang menuju arah yang lebih baik.

Gagne dalam Dimiyati dan Mudjiono (2013: 29) belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Kompleksitas belajar tersebut dipandang dari dua subjek, yaitu dari siswa dan dari guru. Dari siswa, belajar dialami sebagai suatu proses. Dari segi guru, proses belajar tersebut tampak sebagai perilaku belajar tentang suatu hal. Pendapat lain Ahmadi (2004:128) mengatakan belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Sedangkan menurut Hamalik (2008: 154) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses. Belajar bukan satu tujuan, tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan.

Rogers dalam Dimiyati dan Mudjiono (2006: 10) mengemukakan belajar dengan pendekatan prinsip pendidikan dan pembelajaran yaitu:\

1. Menjadi manusia berarti memiliki kekuatan wajar untuk belajar. siswa tidak harus belajar tentang hal-hal yang tidak ada artinya.
2. Siswa akan mempelajari hal-hal yang bermakna bagi siswa.
3. Pengorganisasian bahan pengajaran berarti mengorganisasikan bahan dan ide baru, sebagai bagian yang bermakna bagi siswa.
4. Belajar yang bermakna dalam masyarakat modern berarti belajar tentang proses-proses belajar, keterbukaan belajar mengalami sesuatu, bekerjasama dengan melakukan perubahan diri terus-menerus.
5. Belajar yang optimal akan terjadi bila siswa berpartisipasi secara bertanggungjawab dalam proses belajar.
6. Belajar mengalami (*experiential learning*) dapat terjadi, bila siswa mengevaluasi dirinya sendiri. Belajar mengalami dapat memberi peluang untuk belajar kreatif, *self evaluation* dan kritik diri. Hal ini berarti bahwa evaluasi dari instruktur bersifat sekunder.
7. belajar mengalami menuntut keterlibatan siswa secara penuh dan sungguh-sungguh.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, maka belajar adalah

suatu proses dalam menemukan perubahan dalam diri seseorang, baik berupa tingkah laku, keterampilan, maupun pengetahuan dari hasil interaksi dengan lingkungan yang akan menciptakan hasil yang disebut hasil belajar yang dapat diukur melalui sistem penilaian tertentu.

2. Teori Belajar

Secara umum teori belajar dapat dikelompokkan dalam tiga kelompok atau aliran yaitu :

a. Aliran *Behavioristik* (Tingkah Laku)

Pandangan tentang belajar menurut aliran tingkah laku, tidak lain adalah perubahan dalam tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respons (Nara dan Siregar, 2010: 25). Atau dengan kata lain, belajar adalah perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respons.

Pendapat beberapa ahli yang berkarya dalam aliran ini antara lain adalah Watson (1970), Hull (1943), Guthrie (1942) dan Skinner (1968).

1. Teori *Behaviorisme* Menurut Watson

Teori Behaviorisme menurut Watson (1970) dalam Nara dan Siregar (2010: 26) sebagai proses interaksi antara stimulus dan respon, namun stimulus dan respon yang dimaksud harus dapat diamati (*observable*) dan dapat diukur. Dengan kata lain, Watson

mengabaikan berbagai perubahan mental yang mungkin terjadi dalam belajar dan menganggapnya sebagai faktor yang tidak perlu diketahui. Bukan berarti semua perubahan mental yang terjadi dalam benak siswa tidak penting. Semua yang terjadi itu penting, tetapi faktor-faktor tersebut tidak bisa menjelaskan apakah proses belajar sudah terjadi atau belum.

2. Teori *Behaviorisme* Menurut Edwin Guthrie

Guthrie dalam Nara dan Siregar (2010: 27) mengemukakan hukum kontiguiti yang memandang bahwa belajar merupakan kaitan asosiatif antara stimulus tertentu dan respons tertentu. Selanjutnya Edwin Guthrie berpendirian bahwa hubungan antara stimulus dengan respons merupakan faktor kritis dalam belajar. Guthrie juga mengemukakan bahwa “hukuman” memegang peran penting dalam proses belajar. Menurutnya suatu hukuman yang diberikan pada saat yang tepat, akan mampu mengubah kebiasaan seseorang. Meskipun demikian, nantinya faktor hukuman ini tidak dominan dalam teori-teori tingkah laku. Terutama setelah Skinner makin mempopulerkan ide tentang “penguatan” (*reinforcement*).

3. Teori *Behaviorisme* Menurut Skinner

Kaum behavioris menjelaskan bahwa belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku dimana *reinforcement punishment* menjadi stimulus untuk merangsang pebelajar dalam berperilaku. Dari semua pendukung teori tingkah laku,

Teori Skinner mungkin yang paling besar pengaruhnya terhadap perkembangan belajar. Program-program pembelajaran seperti *Teaching Machine*, pembelajaran berprogram, modul dan program-program pembelajaran lain yang berpijak pada konsep hubungan stimulus respons serta mementingkan faktor-faktor penguat

(*reinforcement*), merupakan program pembelajaran yang menerapkan teori belajar yang dikemukakan Skinner. (Nara dan Siregar, 2010: 27)

Berdasarkan teori behaviorisme yang telah dikemukakan oleh para ahli tersebut, menekankan pada sebuah proses perubahan tingkah laku berdasarkan apa yang diberikan (dalam bentuk stimulus) dan diterima melalui respon. Perubahan yang terjadi tersebut merupakan perubahan yang bersifat nyata ataupun tidak nyata. Dari teori ini yang mungkin berpengaruh terhadap proses belajar adalah dari teori Skinner.

b. Aliran *Kognitivistik*

1. Teori Kognitif Menurut Piaget\

Menurut Jean Piaget seorang penganut aliran kognitif yang kuat, bahwa proses belajar sebenarnya terdiri dari tiga tahapan, yakni : asimilasi; akomodasi; dan equilibrasi (penyeimbangan). Proses asimilasi adalah proses penyatuan (pengintegrasian) informasi baru ke informasi struktur kognitif yang sudah ada dalam benak siswa. Akomodasi adalah penyesuaian struktur kognitif ke dalam situasi yang baru. Equilibrasi adalah penyesuaian berkesinambungan antara asimilasi dan akomodasi. (Nara dan Siregar, 2010: 32)

2. Teori Kognitif Menurut Ausubel

Sebagai pelopor aliran kognitif, David Ausubel mengemukakan teori belajar bermakna (*meaningful learning*). Belajar bermakna adalah proses mengaitkan dalam informasi baru dengan konsep-konsep yang relevan dan terdapat dalam struktur kognitif seseorang. (Nara dan Siregar, 2010: 36)

3. Teori Kognitif Menurut Bruner

Menurut pandangan Bruner, bahwa teori belajar itu bersifat *eskriptif*, sedangkan teori pembelajaran itu bersifat *preskriptif*.

Misalnya, teori penjumlahan, sedangkan teori pembelajaran menguraikan bagaimana cara mengajarkan penjumlahan. (Nara dan Siregar, 2010: 34)

Berdasarkan teori kognitif di atas, memberikan pengaruh terhadap kegiatan belajar yang mengacu pada kognitif yaitu pengetahuan yang struktur dan telah ada dalam benak siswa yang kemudian akan disesuaikan oleh kemampuannya dalam mengintreprestasikan pengetahuan tersebut. Penelitian ini merujuk pada teori kognitif dari Piaget dan David Ausubel.

c. Aliran *Humanistik*

1. Teori *Humanistik* Menurut Bloom dan Krathowl

Teori dalam Bloom dan Krathowl dalam Nara dan Siregar (2010: 8-12) menunjukkan apa yang mungkin telah dikuasai (dipelajari) oleh siswa, yang tercakup dalam tiga kawasan berikut:

1. Kognitif

Kognitif terdiri dari enam tingkatan yaitu : (1) pengetahuan (mengingat); (2) pemahaman (menginterpretasikan), (3) aplikasi (menggunakan konsep untuk memecahkan suatu masalah); (4) analisis (menjabarkan konsep); (5) sintesis (menggabungkan bagian-bagian konsep menjadi suatu konsep utuh); (6) evaluasi (membandingkan nilai, ide, metode, dan sebagainya).

2. Psikomotor

Psikomotor terdiri dari lima tingkatan yaitu : (1) peniruan (menirukan gerak); (2) penggunaan (menggunakan konsep untuk melakukan gerak); (3) ketepatan (melakukan gerak dengan benar); (4) perangkaian (beberapa gerakan sekaligus dengan benar); (5) naturalisasi (melakukan gerak secara wajar).

3. Afektif

Afektif terdiri dari lima tingkatan yaitu : (1) pengenalan (ingin menerima, sadar akan adanya sesuatu); (2) merespon (aktif berpartisipasi); (3) penghargaan (menerima nilai-nilai, setia pada nilai-nilai tertentu); (4) pengorganisasian (menghubungkan nilai-nilai yang dipercaya); (5) pengalaman atau menjadikan nilai-nilai sebagai bagian dari pola hidup.

2. Teori *Humanistik* Menurut Kolb

Seorang ahli yang bernama Kolb membagi tahapan belajar menjadi empat tahap, yaitu; pengalaman konkret, pengalaman aktif dan reflektif, konseptualisasi, dan eksperimen aktif. pada tahap awal pembelajaran siswa hanya mampu sekedar ikut mengalami suatu kejadian. Pada tahap kedua, siswa secara lambat laun akan mulai mampu mengadakan observasi aktif terhadap kejadian itu, dan mulai berusaha memikirkan dan memahaminya. Pada tahap ketiga, siswa mulai belajar membuat konsep “teori” tentang hal yang diamatinya. Dan pada tahap terakhir, siswa mampu untuk mengaplikasikan suatu aturan umum ke situasi yang baru. (Nara dan Siregar, 2010: 35)

3. Teori *Humanistik* Menurut Honey dan Mumford Berdasarkan teori yang diterapkan oleh Kolb, Honey and Mumford membuat penggolongan siswa. Menurut mereka ada empat macam atau tipe siswa, yaitu : aktivis; reflektor; teoritis; dan pragmatis. (Nara dan Siregar, 2010: 36)

Berdasarkan teori belajar *humanistik* oleh beberapa ahli di atas, menyatakan bahwa belajar itu terjadi karena adanya pengalaman dalam hidupnya. Pengalaman yang terjadi akan memberikan suatu pengetahuan yang dimiliki sebelumnya dan kemudian menjadi suatu perubahan terhadap tingkah laku dalam diri seseorang. Dari teori tersebut, teori yang dikemukakan oleh Bloom dan Krathowl adalah yang paling dikenal atau sering disebut dalam Taksonomi Bloom.

d. Teori *Konstruktivistik*

Glaserfeld, Betercourt (1989) dan Mathews (1994) dalam Nara dan Siregar(2010: 39) mengemukakan bahwa pengetahuan yang dimiliki seseorang adalah hasil konstruksi (bentukan) orang itu sendiri.

Sementara Piaget (1971) dalam Nara dan Siregar (2010: 39) mengemukakan bahwa pengetahuan merupakan ciptaan manusia yang *dikonstruksikan* dari pengalamannya. Hal ini sedikit berbeda dengan pendapat Lorschach dan Tobin (1992) yang menyatakan bahwa pengetahuan ada dalam diri seseorang yang mengetahui, pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari otak seseorang kepada yang lain. Sedangkan Nara dan Siregar (2010: 36) sendiri mengemukakan teori konstruktivistik sebagai proses pembentukan (Konstruksi) pengetahuan oleh si belajar itu sendiri.

Driver dan Oldham (1994) dalam Nara dan Siregar (2010: 36) mengemukakan cirri-ciri belajar berbasis *konstrutivistik* adalah *orientasi, elisitasi, restrukturisasi* ide, penggunaan ide baru, dan *review*.

3. Hasil Belajar

Sudjana (2005: 65) hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai seseorang setelah mengalami proses belajar dengan terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan dinyatakan kedalam ukuran dan data hasil belajar.

Merujuk pendapat Gagne dalam Suprijono (2013: 5-6) mengatakan bahwa hasil sebagai berikut.

- a. Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi symbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
- b. Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- c. Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- d. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- e. Sikap, adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penelitian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. dilihat dari sisi siswa hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar, sedangkan dari sisi guru tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar.

Bloom dalam Suprijono (2013: 6-7) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowlwdge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain efektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial dan intelektual. Sementara menurut Lindgrend hasil

pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian dan sikap. Yang harus diingat, hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan, bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja, artinya hasil belajar tidak dilihat secara fragmentis atau terpisah, melainkan komperhensif.

Berdasarkan uraian para ahli di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan dan hasil akhir yang dimiliki seorang siswa dari suatu proses belajar yang mencakup kemampuan afektif, kognitif dan psikomotorik yang dinyatakan dalam bentuk skor atau angka.

Dimiyati dan Mudjiono (2006: 97-100) hasil belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai hal, yaitu cita-cita, apresiasi, kemampuan, kondisi siswa, kondisi kondisi lingkungan, unsur-unsur dinamis dalam pembelajaran, dan upaya guru dalam membelajarkan siswa.

Slameto (2013 : 54-71) ada 2 faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu sebagai berikut.

1. Faktor internal
 - a. Jasmaniah (kesehatan, cacat tubuh)
 - b. Psikologos (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan)
 - c. Kelelahan
2. Faktor Eksternal
 - a. Keluarga (cara orang tua mendidik, trelasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan)
 - b. Sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah)
 - c. Faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat).

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa

dipengaruhi dua faktor utama, yaitu faktor dari dalam siswa itu sendiri (internal) seperti kesehatan, kesiapan, minat, motivasi dan cita-cita dan faktor dari luar siswa (eksternal) seperti keluarga, sekolah dan masyarakat. Apabila faktor internal dan eksternal siswa baik, maka akan menunjang pencapaian hasil belajar siswa.

Menurut Hamalik (2004: 32) belajar yang efektif sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor kondisional yang ada. Faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut.

1. Faktor kegiatan, penggunaan dan ulangan, maksudnya materi yang telah dipelajari perlu digunakan secara praktis dan diadakan ulangan secara bersambung.
2. Belajar memerlukan latihan dengan proses, membaca, pengulangan materi agar pelajaran yang terlupakan dapat dikuasai kembali dan pelajaran yang belum dikuasai akan dapat lebih mudah dipelajari dan dipahami.
3. Belajar akan lebih berhasil jika siswa merasa berhasil dan mendapatkan kepuasannya.
4. Siswa yang belajar perlu mengetahui apa ia berhasil atau gagal dalam belajarnya.
5. Faktor asosiasi dalam belajar, karena semua pengalaman belajar antara yang lama dan yang baru secara berurutan diasosiasikan sehingga menjadi satu kesatuan pengalaman.
6. Pengalaman masa lampau (bahan apersepsi) dan pengertian-pengertian yang telah dimiliki oleh siswa untuk menjadi dasar dalam menerima pengalaman-pengalaman baru dan pengertian-pengertian baru.
7. Faktor kesiapan belajar. Faktor ini erat kaitannya dengan masalah kematangan siswa, motivasi, kebutuhan dan tugas-tugas perkembangan.
8. Faktor motivasi dan usaha. Belajar dengan motivasi akan mendorong siswa belajar daripada siswa belajar tanpa motivasi.
9. Faktor-faktor fisiologis.
10. Faktor intelegensi. Siswa yang cerdas akan lebih berhasil dalam kegiatan belajar, karena ia akan lebih mudah menangkap dan memahami pelajaran dan akan lebih mudah mengingatnya.

4. Pembelajaran Akuntansi

a. Pengertian Mata Pelajaran Akuntansi

Konsep dasar dalam Standar Nasional Pendidikan (SNP Pasal 1, ayat 15), Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah kurikulum operasional yang disusun oleh dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan. Kurikulum tingkat satuan pendidikan dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah/karakteristik daerah, sosial budaya masyarakat setempat, dan peserta didik (SNP Pasal 17). Tujuan KTSP Secara umum adalah untuk memandirikan dan memberdayakan satuan pendidikan melalui pemberian kewenangan (otonomi) kepada lembaga pendidikan dan mendorong sekolah untuk melakukan pengambilan keputusan secara partisipatif dalam pengembangan kurikulum.

Muatan KTSP meliputi sejumlah mata pelajaran yang keluasan dan kedalamannya merupakan beban belajar bagi peserta didik pada satuan pendidikan. Di samping itu materi muatan lokal dan kegiatan pengembangan diri termasuk ke dalam isi kurikulum.

Menurut Depdiknas (2003: 6), akuntansi merupakan bahan kajian mengenai suatu sistem untuk menghasilkan informasi berkenaan dengan transaksi keuangan. Informasi tersebut dapat digunakan dalam rangka pengambilan keputusan dan tanggungjawab di bidang keuangan baik oleh pelaku ekonomi swasta (akuntansi perusahaan), pemerintah (akuntansi pemerintah), ataupun organisasi masyarakat lainnya (akuntansi publik).

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasana atau memberikan pelayanan agar siswa belajar, pembelajaran lebih menekankan pada guru dalam upayanya untuk membuat siswa

dapat belajar tidak hanya membuat adanya perubahan tingkah laku siswa (Sardiman, 2011: 20-21). Dapat disimpulkan pembelajaran akuntansi adalah proses membuat orang belajar atau rangkaian kejadian yang mempengaruhi siswa sehingga proses belajarnya dapat berlangsung mudah untuk menyampaikan sekumpulan materi bahan ajar berdasarkan landasan keilmuan akuntansi yang akan dibelajarkan kepada peserta didik sebagai beban belajar melalui metode dan pendekatan tertentu.

b. Fungsi dan Tujuan Mata Pelajaran Akuntansi

Menurut Depdiknas (2003: 6), fungsi dan tujuan mata pelajaran akuntansi adalah sebagai berikut:

1. Fungsi

Fungsi mata pelajaran akuntansi yaitu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap rasional, teliti, jujur, dan bertanggungjawab melalui prosedur pencatatan, pengelompokan, pengikhtisaran transaksi keuangan, penyusunan laporan keuangan dan penafsiran perusahaan berdasarkan Standar Akuntansi Keuangan (SAK).

2. Tujuan

Tujuan mata pelajaran akuntansi yaitu membekali siswa lulusan SMA dalam berbagai kompetensi dasar, agar mereka menguasai dan mampu menerapkan konsep-konsep dasar, prinsip dan prosedur akuntansi yang benar, baik untuk kepentingan melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi ataupun untuk terjun ke masyarakat, sehingga memberikan manfaat bagi kehidupan siswa.

c. Ruang Lingkup Akuntansi

Menurut Depdiknas (2003: 6), ruang lingkup akuntansi dimulai dari dasar-dasar konseptual, struktur, dan siklus akuntansi. Adapun materi pokok pelajaran Akuntansi di SMA adalah sebagai berikut:

- 1) Akuntansi dan Sistem Informasi.
- 2) Dasar Hukum Pelaksanaan Akuntansi.
- 3) Struktur Dasar Akuntansi.
- 4) Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa.
- 5) Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang.
- 6) Siklus Akuntansi Koperasi.

- 7) Analisis Laporan Keuangan.
- 8) Metode Kuantitatif.

d. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Menurut Depdiknas (2003: 10), standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator mata pelajaran akuntansi adalah sebagai berikut:

1. Standar Kompetensi
Standar Kompetensi adalah pernyataan minimal atau memadai yang mencakup pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang direfleksikan dalam kebiasaan bertindak dan berpikir setelah siswa menyelesaikan suatu aspek atau sub aspek mata pelajaran dalam satu kelas.
2. Kompetensi Dasar
Kompetensi dasar adalah kemampuan minimal dalam mata pelajaran yang harus dimiliki yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak.
3. Indikator
Indikator adalah kompetensi dasar secara spesifik yang dapat dijadikan ukuran untuk menilai ketercapaian hasil belajar.

5. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran memiliki andil yang cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar. Kemampuan menangkap pelajaran oleh siswa dapat dipengaruhi dari pemilihan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru, sehingga tujuan pembelajaran yang ditetapkan akan tercapai. Terdapat berbagai macam model pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif bagi guru untuk menjadikan kegiatan pembelajaran di kelas berlangsung efektif dan optimal. Salah satunya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif.

Slavin dalam Solihatin dan Raharjo (2005: 4) menyatakan bahwa *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. selanjutnya dikatakan pula, keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok baik

secara individu maupun kelompok.

Sedangkan Solihatin dan Raharjo (2005: 4) mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilannya sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok tersebut.

Menurut Lie dalam Huda (2013:56) menyatakan bahwa “model pembelajaran kooperatif merupakan sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur”.

Adapun prinsip-prinsip dasar menurut Huda (2013:78), meliputi.

1. Tujuan perumusan pelajaran siswa harus jelas.
2. Penerimaan yang menyeluruh oleh siswa tentang tujuan belajar.
3. Ketergantungan yang bersifat positif.
4. Interaksi yang bersifat terbuka.
5. Tanggung jawab individu.
6. Kelompok bersifat heterogen.
7. Interaksi sikap dan perilaku sosial yang positif.
8. Tindak lanjut (*follow up*)
9. Kepuasan dalam belajar.

Sadker dan Sadker dalam Huda (2013: 66) menjabarkan beberapa manfaat pembelajaran kooperatif. Selain meningkatkan keterampilan kognitif dan afektif siswa, pembelajaran kooperatif juga memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Siswa yang diajari dengan dan dalam struktur-struktur kooperatif akan mendapatkan hasil yang lebih tinggi.
2. Siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran kooperatif akan memiliki sikap harga diri yang lebih tinggi dan motivasi yang lebih besar untuk belajar.
3. Siswa menjadi lebih peduli dengan teman-temannya dan diantara mereka akan terbangun rasa ketergantungan yang positif untuk proses belajar.
4. Pembelajaran kooperatif meningkatkan rasa penerimaan siswa terhadap teman-temannya yang berasal dari latar belakang ras dan etnik yang berbeda-beda.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menuntut siswa untuk terlibat untuk berinteraksi, bekerjasama, dan bertukar pikiran dalam suatu kelompok kecil yang bersifat heterogen guna mencapai tujuan pembelajaran.

6. Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT)

Model Kooperatif tipe TGT dikembangkan oleh De Vries dan Saving (1978) di Universitas John Hopkins. TGT merupakan kegiatan pembelajaran kooperatif yang terdiri dari kegiatan pengajaran, kelompok belajar, dan pertandingan antar kelompok.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT hampir sama dengan pembelajaran kooperatif tipe STAD. Hal ini sesuai dengan pendapat Wikandari dalam Dedeh Winarti (2004:10) yang mengungkapkan bahwa: Dalam metode yang berkaitan dengan STAD yang disebut *Team Games Tournament* (TGT) siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk skor tim mereka.

Berdasarkan ungkapan tersebut dapat diketahui bahwa pada dasarnya pembelajaran kooperatif tipe TGT hampir sama dengan STAD, perbedaannya hanyalah pada akhir kegiatan pembelajaran dengan menggunakan TGT tidak diadakan kuis, tetapi diadakan pertandingan antar

kelompok. Pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki komponen komponen sebagai berikut .

a. Presentasi Kelas

Guru menerangkan konsep-konsep garis besar materi yang berkaitan dengan pembelajaran dan siswa mendengarkan serta memperhatikan dengan baik.

b. Kelompok

Siswa terbagi dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen. Setiap kelompok terdiri 4-5 orang. Setelah guru menjelaskan konsep materi, setiap kelompok mengerjakan LKS ,berdiskusi memecahkan masalah bersama-sama, mencocokkan jawaban, dan memberi jawaban yang benar kepada teman yang melakukan kesalahan. Setiap anggota kelompok harus yakin bahwa dirinya benar-benar telah menguasai materi, mempertanggungjawabkannya dalam presentasi kelas dan mempersiapkan diri dalam turnamen.

c. Pertandingan (*tournament*)

Sebelum pertandingan antar kelompok mulai dilaksanakan, setiap anggota kelompok heterogen di pisah untuk sementara waktu. Siswa yang memiliki kemampuan sama dari setiap kelompok ditempatkan dalam satu meja pertandingan yang terdiri dari tiga meja atau empat orang, setelah siswa yang berkemampuan sama ditempatkan dalam satu meja pertandingan (anak yang cerdas dari ketiga kelompok disatukan di meja 1, anak yang

memiliki kemampuan sedang ditempatkan di meja 2, anak yang memiliki kemampuan kurang ditempatkan di meja 3).

d. Penghargaan

Perolehan poin setiap anggota kelompok disumbangkan kepada kelompok dan digunakan untuk menentukan kelompok yang berhak mendapatkan penghargaan. Nilai kelompok dihitung berdasarkan jumlah poin yang diperoleh setiap anggota kelompok dalam pertandingan. Untuk menentukan poin kelompok digunakan rumus:

$$Nk = \frac{\text{jumlah poin anggota kelompok}}{\text{jumlah anggota}} \dots\dots\dots(1)$$

Keterangan :

Nk = poin peningkatan kelompok

Selanjutnya, menurut Wartono dkk (2004) menyatakan bahwa dalam TGT (*Teams Games Tournament*) atau pertandingan-permainan-tim siswa memainkan permainan pengacakan kartu dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh poin pada skor tim mereka. Permainan ini berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberikan angka. Pertanyaan-pertanyaan yang dimaksud adalah pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi pelajaran yang dirancang untuk mengetes kemampuan siswa dari penyampaian pelajaran siswa dikelas. Setiap wakil kelompok akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Permainan ini dimainkan pada meja-meja pertanyaan yang sesuai.

Menurut Slavin dalam Rusman (2012:225) pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan (*team recognition*).

Selanjutnya menurut Saco dalam Rusman (2012:230), dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Menurut Huda (2014: 197) dalam TGT, siswa mempelajari materi di ruang kelas. Setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Komposisi ini dicatat dalam tabel khusus (tabel turnamen), yang setiap minggunya harus diubah. Dalam TGT setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materinya terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya, barulah mereka diuji secara individual melalui *game* akademik.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* ini berlandaskan teori Piaget dan Vigotsky (dalam aliran konstruktivisme). Peserta didik membangun (mengkonstruksi) pengetahuan berdasarkan pengetahuan awal kemudian memadukannya dengan pengetahuan dan pengalaman baru yang didapatkannya. Jadi perolehan pengetahuan ini bukan pemindahan dari guru langsung ke siswa, namun siswa tersebut yang harus aktif membangun pengetahuannya.

Menurut Rusman (2012:221) Kelebihan dan kelemahan dalam penggunaan tipe TGT sebagai berikut.
Kelebihan penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut.

1. Siswa mengembangkan serta menggunakan keterampilan berfikir dan kerjasama kelompok.
2. Menyuburkan hubungan positif diantara siswa yang berasal dari ras yang berbeda.
3. Mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement*.
4. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang diharapkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.
5. Dapat menuntun siswa untuk berkompetisi dalam suasana akademik yang sehat.
6. Dapat melatih keberanian siswa untuk tampil didepan umum.

Kelemahan penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut.

1. Sejumlah siswa mungkin bingung karena belum terbiasa dengan perlakuan seperti ini.
2. Guru pada permulaan akan membuat kesalahan-kesalahan dalam pengelolaan kelas. Akan tetapi usaha sungguh-sungguh yang terus menerus akan dapat terampil menerapkan metode ini.
3. Membutuhkan waktu yang relatif lama.

Berdasarkan pengertian di atas, bahwa model TGT mengandung kegiatan kegiatan yang bersifat permainan. Secara umum peran guru dalam model ini adalah memacu siswa agar lebih serius dan semangat, kemudian membandingkannya dengan presentasi siswa (kelompok) lain. Dengan demikian, dapat ditentukan kelompok mana yang berhasil mencapai prestasi yang paling baik. Pembelajaran kooperatif TGT ini merupakan hasil modifikasi pembelajaran tutorial TGT di mana pada saat diskusi kelompok didesain kelompok-kelompok kooperatif.

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas

seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Bersumber dari beberapa pendapat dapat dinyatakan bahwa terdapat empat langkah kegiatan dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Langkah-langkah tersebut adalah presentasi kelas, kegiatan kelompok, turnamen yang merupakan ajang kompetisi bagi siswa untuk menunjukkan prestasi mereka dan penghargaan yang menjadi alat ukur keberhasilan kelompok

7. Model Pembelajaran Kooperatif *Numbered Heads Together* (NHT)

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) mempunyai banyak tipe model pembelajarannya. Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menuntut siswa untuk saling berinteraksi dan bekerjasama dengan kelompoknya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) atau model pembelajaran kooperatif tipe kepala bernomor.

Model pembelajaran kooperatif tipe NHT dikembangkan Spencer Kagan. Teknik ini memberi kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan pertimbangan jawaban yang paling tepat. Selain itu teknik ini mendorong siswa untuk meningkatkan semangat kerja sama mereka.

Maksud dari kepala bernomor yaitu setiap anak mendapatkan nomor tertentu, dan setiap nomor mendapatkan kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuan mereka dalam menguasai materi. (Suprijono, 2013: 92).

Penggunaan model pembelajaran NHT tidak hanya menuntut siswa untuk menguasai konsep yang diberikan, akan tetapi juga menuntut siswa untuk dapat saling berinteraksi, bekerjasama dan bertukar pendapat dalam kelompoknya. Siswa juga dituntut untuk berani dalam mengemukakan pendapat. Suasana kelas yang santai dan menyenangkan serta tidak terdapatnya siswa yang mendominasi dalam kegiatan pembelajaran karena semua siswa memiliki peluang yang sama untuk tampil menjawab pertanyaan. Menurut Suprijono (2013:92) langkah-langkah model pembelajaran NHT yaitu sebagai berikut.

- a. Siswa dibagi dalam kelompok, setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor.
- b. Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya.
- c. Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan tiap anggota kelompok dapat mengerjakannya/menge-tahui jawabannya.
- d. Guru memanggil salah satu nomor siswa dan nomor yang dipanggil melaporkan hasil kerjasama mereka.
- e. Tanggapan dari teman yang lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain.

Ibrahim (2000: 28) mengemukakan tiga tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) yaitu sebagai berikut.

1. Hasil belajar akademik structural
Bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik.
2. Pengakuan adanya keberagaman
Bertujuan agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai

latar belakang yang berbeda.

3. Pengembangan keterampilan social bertujuan untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa.

Keterampilan yang dimaksud antara lain berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, mampu menjelaskan dan mengungkapkan ide atau pendapat, mampu bekerja dalam kelompok, dan sebagainya.

Penerapan pembelajaran kooperatif tipe NHT merujuk pada konsep Kagen dalam Ibrahim (2000: 29), dengan tiga langkah yaitu:

- a. pembentukan kelompok
- b. Diskusi masalah
- c. tukar jawaban antar kelompok

Langkah-langkah tersebut kemudian dikembangkan oleh Ibrahim (2000: 29) menjadi enam langkah sebagai berikut:

Langkah 1. Persiapan

Pada tahap ini guru menyiapkan rancangan pelajaran dengan membuat Skenario Pembelajaran (SP) dan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang sesuai dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT).

Langkah 2. Pembentukan Kelompok

Pembentukan kelompok disesuaikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT). Guru membagi para siswa menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 3-5 orang siswa. Guru memberikan nomor kepada setiap siswa dalam kelompok dan nama kelompok yang berbeda. Kelompok yang dibentuk merupakan percampuran yang ditinjau dari latar belakang sosial, ras, suku, jenis kelamin, dan kemampuan belajar. Selain itu, dalam pembentukan kelompok digunakan nilai tes awal (*pre-test*) sebagai dasar dalam menentukan masing-masing kelompok.

Langkah 3. Tiap kelompok harus memiliki buku paket/bahan panduan
Pembentukan kelompok tiap kelompok harus memiliki buku paket atau buku panduan agar memudahkan siswa dalam menyelesaikan LKS atau masalah yang diberikan oleh guru.

Langkah 4. Diskusi masalah

Kerja kelompok, guru membagikan LKS kepada setiap siswa sebagai bahan yang akan dipelajari. Dalam kerja kelompok setiap anggota kelompok berpikir bersama untuk menggambarkan dan meyakinkan bahwa setiap orang mengetahui jawaban dari pertanyaan yang telah ada bervariasi, dari yang bersifat spesifik sampai yang bersifat umum.

Langkah 5. Memanggil nomor anggota atau pemberian jawaban

Tahap ini, guru menyebutkan satu nomor dan para siswa dari tiap kelompok dengan nomor yang sama mengangkat tangan dan menyiapkan jawaban kepada siswa di kelas.

Langkah 6. Memberikan kesimpulan

Guru bersama siswa menyimpulkan jawaban akhir dari semua pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang disajikan.

Model NHT termasuk model pembelajaran struktural yang dimulai dari masalah untuk selanjutnya berdasarkan bantuan guru, siswa dapat menyelesaikan dan menemukan langkah-langkah pemecahan masalah tersebut. Pembelajaran kooperatif muncul dari konsep bahwa siswa akan mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Siswa secara bekerjasama dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah-masalah yang kompleks yang sengaja ditimbulkan.

Nurhadi, dkk (2003: 66) berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) dikembangkan dengan melibatkan para siswa dalam *me-review* bahan yang dicakup dalam suatu pelajaran dan mengecek atau memeriksa mengenai isi pelajaran tersebut. Sebagai pengganti pertanyaan langsung kepada seluruh siswa, guru menggunakan struktur 4

langkah sebagai berikut.

- a. Penomoran (*Numbering*) yaitu guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok atau tim yang beranggotakan 3 sampai 5 orang dan memberikan mereka nomor sehingga setiap siswa dalam kelompok tersebut memiliki nomor yang berbeda;
- b. Pengajuan pertanyaan (*Questioning*) yaitu guru mengajukan pertanyaan kepada siswa;
- c. Berfikir bersama (*Heads Together*) yaitu para siswa berfikir bersama untuk menggambarkan dan meyakinkan bahwa tiap siswa mengetahui jawaban tersebut;
- d. Pemberian jawaban (*Answering*) yaitu guru menyebut satu nomor dan para siswa dari tiap kelompok dengan nomor yang sama mengangkat tangan dan menyiapkan jawaban untuk seluruh kelas.

Suprijono (2009: 92) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) diawali dengan *numbering*, guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil. Tiap-tiap anggota kelompok diberi nomor yang berbeda. Setelah kelompok terbentuk guru mengajukan beberapa pertanyaan. Pada kesempatan ini tiap-tiap kelompok menyatukan kepalanya "*Heads Together*" berdiskusi memikirkan jawaban atas pertanyaan yang diberikan oleh guru. Langkah berikutnya adalah guru memanggil peserta didik yang memiliki nomor yang sama dari tiap-tiap kelompok. Mereka diberi kesempatan untuk memberikan jawaban atas pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Setiap model pembelajaran yang diterapkan tentunya mempunyai kelebihan dan kekurangan tertentu. Ada beberapa manfaat pada model pembelajaran kooperatif *Numbered Heads Together* (NHT) terhadap siswa yang memiliki hasil belajar yang masih rendah yang dikemukakan oleh Lundgeren dalam Ibrahim (2000: 18), antara lain:

1. rasa harga diri menjadi lebih tinggi;
2. memperbaiki kehadiran;
3. penerimaan terhadap individu menjadi lebih besar;
4. perilaku mengganggu menjadi lebih kecil;
5. konflik antara pribadi berkurang;
6. pemahaman yang lebih mendalam;
7. meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi;
8. hasil belajar lebih tinggi.

Model NHT juga mempunyai kekurangan. Salah satu kekurangan model

pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) adalah kelas cenderung menjadi ramai jika guru tidak dapat mengkondisikan dengan baik, keramaian itu dapat menjadi tidak terkendalikan. Sehingga mengganggu proses belajar mengajar, tidak hanya dikelas sendiri tetapi bisa juga mengganggu kelas lain. Terutama untuk kelas-kelas dengan jumlah murid yang lebih dari 35 orang.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan hasil penelitian terdahulu yang relevan dijadikan titik tolak penelitian dalam mencoba melakukan pengulangan, revisi, modifikasi, dan sebagainya. Penelitian yang relevan dan selaras dengan judul penelitian “Studi Perbandingan Hasil Belajar Akuntansi Siswa yang Menggunakan Model *Team Games Tournament* (TGT) dan *Numbered Heads Together* (NHT)” dapat dilihat pada Tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Penelitian yang Relevan

NO	NAMA	JUDUL PENELITIAN	HASIL PENELITIAN
1.	Ayu Rachma (2012)	Studi Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Numbered Head Together</i> (NHT) dan Model Pembelajaran <i>Make a Match</i> Kelas X SMA Al- Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2011/2012	Tidak ada perbedaan hasil belajar ekonomi siswa yang diberi model pembelajaran kooperatif NHT dan <i>Make a Match</i>
2.	Yanatika Sulistyawati (2010)	Studi Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Numbered Heads Together</i> (NHT) dan <i>Student Team Achievement Division</i> (STAD) dengan Memperhatikan Minat Belajar (Studi pada Kelas X SMA Negeri 1 Negerikaton Kabupaten Pesawaran Tahun Pelajaran 2011/2012	Ada perbedaan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT dan siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD
3.	Irfan Hidayat (2015)	Studi Perbandingan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dan <i>Jigsaw</i> dengan Memperhatikan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas VIII MTS Miftahul Huda Terbanggi Besar Tahun Ajaran 2014/2015	Ada perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> dan tipe <i>Jigsaw</i> dan dipengaruhi minat belajar siswa

Lanjutan Tabel 2

4	Lisna Sari (2014)	Studi perbandingan hasil belajar ekonomi dengan model pembelajaran kooperatif tipe <i>team assisted individualization (TAI)</i> dan <i>team games tournament (TGT)</i> pada siswa kelas X IPS SMA Negeri 13 Bandar Lampung tahun pelajaran 2014/2015	Ada Perbedaan Hasil Belajar ekonomi antara siswa dengan perlakuan model pembelajaran TAI dan TGT.
---	----------------------	--	---

Berdasarkan beberapa hasil penelitian yang relevan diatas, pada penelitian Irfan Hidayat (2015), Ayu Rachma (2012), Yanatika Sulistyawati (2010) dan Lisna Sari (2014), digunakan sebagai acuan untuk variabel X, yaitu model pembelajaran TGT dan NHT. Sehingga peneliti menduga dari kedua model pembelajaran tersebut jika diterapkan di SMAN 2 Tulang Bawang Tengah maka akan meningkatkan hasil belajar akuntansi karena kedua model tersebut memiliki tujuan untuk membuat siswa menjadi mandiri, kreatif, dan aktif.

C. Kerangka Pikir

Komalasari (2013:3) mendefinisikan “pembelajaran sebagai suatu system atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajaran yang direncanakan atau di desai, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien”. Untuk mencapai tujuan tersebut, di dalam proses pembelajaran terdapat beberapa komponen penting yakni guru, media belajar, model pembelajaran,

kurikulum/standar kompetensi dan lingkungan belajar, dimana ini akan mempengaruhi cara guru dalam menyampaikan pelajaran yakni dengan menggunakan model pembelajaran yang cocok. Pemberian materi sepenuhnya dalam pembelajaran langsung dilakukan oleh guru sehingga siswa kurang diberi kesempatan untuk belajar aktif dan komunikatif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, pada umumnya siswa kurang inisiatif bertanya apabila ada materi yang kurang dipahami. Dengan kondisi ini, sulit bagi siswa mendapatkan hasil belajar yang baik dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa aktif. Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan diketahui sebagian besar pencapaian hasil belajar siswa masih tergolong rendah, sebagai upaya peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran yang kemudian berdampak pada pencapaian hasil belajar akuntansi yang lebih baik adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*).

Model pembelajaran kooperatif terus dikembangkan karena melalui model pembelajaran ini kemampuan berfikir, mengeluarkan pendapat, rasa percaya diri siswa dalam mengerjakan soal dapat ditingkatkan. Slavin dalam Siregar dan Bara (2011: 114) menyatakan bahwa:

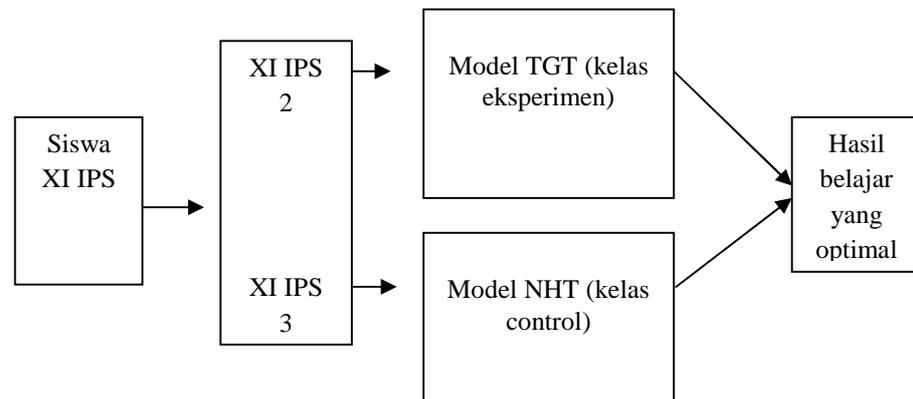
Pembelajaran kooperatif dapat membantu siswa dalam mendefinisikan struktur motivasi dan organisasi untuk menumbuhkan kemitraan yang bersifat kolaborasi (*collaborative partnership*). Adanya penghargaan atau rekognisi kelompok akan membangkitkan motivasi siswa untuk melakukan kerjasama dalam rangka mencapai tujuan kelompok yang nantinya berdampak positif terhadap pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif terdiri dari berbagai tipe, dua tipe diantaranya adalah tipe *Team games Tournament (TGT)* dan *Numbered Heads Together (NHT)*.

Kedua model pembelajaran kooperatif tersebut memiliki langkah yang berbeda,

namun kedua model tersebut memiliki kesamaan yaitu pembelajaran kelompok yang berpusat pada siswa dan peran guru hanya sebagai fasilitator. Selain itu, kedua model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar.

Kelas eksperimen akan diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran TGT dan kelas control dengan menggunakan model NHT. Sebelum diberi perlakuan, masing-masing kelas yang dijadikan sampel akan diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan setelah diberikan perlakuan di akhir pembelajaran diadakan *posstest* untuk mengukur hasil belajar Akuntansi siswa. Kemudian hasil belajar ini dibandingkan untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar dan moel mana yang lebih efektif antara kelas yang diterapkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan NHT. Untuk memperjelas kerangka pemikiran, maka digambarkan dalam bentuk diagram pada Gambar 1.



Gambar 1. Paradigma Penelitian

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan asumsi atau dugaan mengenai sesuatu yang dibuat dan untuk menjelaskan hal tersebut dilakukan pengecekan atau penelitian yang mengarah pada penyelidikan yang lebih lanjut. Berdasarkan kerangka pikir diatas, penulis merumuskan hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Ada perbedaan yang signifikansi hasil belajar Akuntansi siswa yang menggunakan metode kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah.
2. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) lebih efektif dibandingkan model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah.

Hipotesis ini dirumuskan menjadi hipotesis verbal dan statistik.

1. Hipotesis Verbal

- a. H_0 : Tidak Ada perbedaan yang signifikan hasil belajar Akuntansi siswa yang menggunakan metode kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah.

H_a : Ada perbedaan yang signifikan hasil belajar Akuntansi siswa yang menggunakan metode kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)

dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah.

- b. H_0 : Tidak ada perbedaan efektifitas antara model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan *Numbered Heads Together* (NHT) pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah.

H_a : Ada perbedaan efektifitas antara model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan *Numbered Heads Together* (NHT) pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah.

III. METODELOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Jenis pendekatan penelitian yang digunakan untuk merealisasi kegiatan guru dalam membandingkan dua model pembelajaran terhadap hasil belajar adalah melalui penelitian eksperimen. Jadi, dengan kata lain metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dengan pendekatan komparatif. Metode penelitian komparatif adalah suatu penelitian yang membandingkan keberadaan suatu variabel atau lebih pada dua atau lebih sampel yang berbeda, atau pada waktu yang berbeda (Sugiyono, 2013: 57).

Analisis komparatif dilakukan dengan cara membandingkan antara teori satu dengan teori yang lain dan hasil penelitian satu dengan penelitian lain. Melalui analisis komparatif ini peneliti dapat memadukan antara teori satu dengan teori lainnya, yang mereduksi bila dipandang luas (Sugiyono, 2013: 93). Metode eksperimen yang digunakan adalah metode eksperimen semu (*quasi experimental design*). Penelitian semu dapat diartikan sebagai penelitian yang mendekati eksperimen. Bentuk penelitian banyak digunakan dibidang ilmu pendidikan atau penelitian lain dengan subjek yang diteliti adalah manusia (Sukardi, 2009: 16).

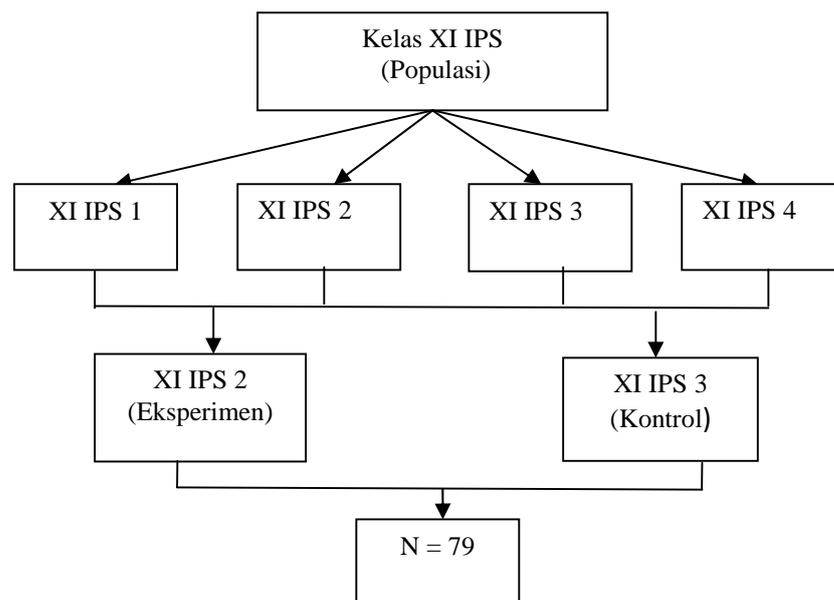
B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII IPS SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah yang berjumlah 159 siswa yang terdiri dari 4 kelas yaitu kelas XI IPS1, XI IPS 2, XI IPS3, dan XI IPS 4.

2. Sampel

Pengambilan sampel penelitian ini diperoleh dari populasi sebanyak empat kelas yaitu kelas XI IPS1, XI IPS 2, XI IPS3, dan XI IPS 4. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *cluster random sampling*, yang dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Pengambilan sampel (*Two stage Cluster Random Sampling*)

Berdasarkan teknik pengambilan sampel tersebut, diperoleh kelas XI IPS 2 dan XI IPS3 sebagai sampel yang kemudian diundi untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas control. Hasil diperoleh kelas XI IPS 2

sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan kelas XI IPS 3 sebagai kelas control dengan menggunakan model pembelajaran *NumberedHeads Together*(NHT).

C. Variable Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua variable, yaitu variable bebas dan terikat. Penjelasan mengenai kedua variable tersebut disajikan sebagai berikut.

1. Variable Bebas

Variabel bebas dilambangkan dengan X adalah variable penelitian yang mempengaruhi variable lain. Variable bebas dalam penelitian ini terdiri dari dua macam yaitu model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sebagai kelas eksperimen (XI IPS2) dilambangkan X_1 dan model pembelajaran *NumberedHeads Together*(NHT) sebagai kelas control (XI IPS 3) dilambangkan X_2 .

2. Variabel Terikat

Variabel terikat dengan lambing Y adalah variable yang akan diukur untuk mengetahui pengaruh variable lain sehingga sifatnya bergantung pada variable lain. Variable terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar Akuntansi siswa kelas eksperimen dan kelas control.

D. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat *true-experimental* dengan menggunakan desain *pretest-posttest only control design*.

Kelompok sampel ditentukan secara random, kelompok eksperimen (XI IPS2) menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan kelas control (X IPS 3) menggunakan model pembelajaran *NumberedHeads Together*(NHT). Desain penelitian yang akan digunakan di gambarkan sebagai berikut:

R ₁	O ₁	X ₁	O ₂
R ₂	O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan:

R₁ : kelas eksperimen

R₂ : kelas control

Q₁Q₂ : *Pretest*

Q₃Q₄ : *posttest*

X₁ : pelaksanaan pembelajaran kooperatif TGT kelas XI IPS 2

X₂ : pelaksanaan pembelajaran kooperatif NHT kelas XI IPS 3

E. Definisi Konseptual Variable

1. Definisi Konseptual

a. Hasil Belajar Akuntansi

Menurut Dimiyanti dan Mudjiomo (2013: 250) “ hasil belajar yang dapat dipandang dari dua sisi. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan “Tingkat pengembangan mental” yang lebih baik bila dibandingkan pada saat pra-belajar.Selanjutnya dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran”.

Hasil belajar diperoleh siswa setelah melalui belajar dan dapat dilihat dari nilai yang diperoleh setelah mengikuti tes dan hasil belajar memiliki arti penting dalam proses pembelajaran di sekolah yang dapat dijadikan tolak ukur keberhasilan proses tersebut.

b. Model pembelajaran *Team Games Tournamen (TGT)*

Komalasari (2013: 67) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsure permainan serta reinforcement atau penguatan

c. Model pembelajaran *Numbered Heads Together (NHT)*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together (NHT)* adalah model pembelajaran secara berkelompok. Model pembelajaran ini lebih menekankan partisipasi siswa. Dalam kelompok-kelompok yang telah dibagi oleh guru maka diharapkan dengan adanya interaksi antarsiswa, siswa belajar melaksanakan tanggung jawab pribadinya dan saling keterkaitan dengan rekan-rekan dalam kelompoknya. Sehingga dalam pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together (NHT)* keompakan dengan kelompok sangat dibutuhkan.

Model pembelajaran ini siswa akan lebih aktif saat proses belajar sedang berlangsung. *Numbered Heads Together (NHT)* sebagai metode

pembelajaran padadasarnya merupakan sebuah variasi diskusikelompok dengan ciri khas dari *NumberedHeads Together*(NHT)adalah guru memberi nomor dan hanyamenunjuk seseorangsiswayangmewakili kelompoknya.Saatmenunjuk siswatersebut, guru tanpamemberi tahu terlebih dahulu siapyangakan mewakili kelompoknya.Caratersebut akan menjamin keterlibatan total semua siswadan merupakan upayayang sangat baik untuk meningkatkan tanggungjawabindividu dalam diskusi kelompok. Adapun langkah-langkah dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT)adalahgurumempersiapkanrancangan pelajaran, pembentukankelompokyangberanggotakan 3-5 orangsiswadan pemberian nomor kepadasetiap siswa dalam kelompok, tiap kelompokharus memiliki buku paket atau buku panduan, diskusi masalah, guru memanggilnomor anggota, siswayangnomornyadipanggil mempresentasikan hasildiskusi dengan kelompoknya, anggotakelompok lain mendengarkan dan menanggapi,dan kemudian guru dan semua anggota kelompok bersama-sama memberikan kesimpulan

F. Definisi Operasional

Berikut ini disajikan table operasional variable dalam penelitian ini

Tabel 3. Definisi Operasional Variable

Variable	Indikator	Pengukuran Variabel	skala
Hasil belajar Akuntansi	Hasil tes formatif mata pelajaran Akuntansi	Tingkat besarnya hasil tes formatif mata pelajaran Akuntansi	Interval
Model Pembelajaran <i>Team Games Tournamen (TGT)</i>	Hasil tes formatif dengan menggunakan model pembelajaran TGT	Tingkat besarnya hasil tes formatif mata pelajaran Akuntansi setelah menggunakan model pembelajaran TGT	Interval
Model pembelajaran kooperatif tipe <i>Numbered Heads Together (NHT)</i>	Hasil tes formatif dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT	Tingkat besarnya hasil tes formatif mata pelajaran Akuntansi setelah menggunakan model pembelajaran NHT	Interval

Teknik pengukuran variable dalam tabel definisi operasional adalah menggunakan tes berupa pilihan ganda yang berjumlah 35 soal.

G. Teknik Pengumpulan Data

Beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan tujuan mengetahui keadaan di lapangan yang sebenarnya pada saat melakukan penelitian pendahuluan.

Metode ini digunakan untuk memperoleh data nilai

Ekonomi/akuntansi dan siswa yang akan dijadikan populasi dan sampel.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk memperoleh keterangan lebih lanjut tentang hasil belajar siswa dan masalah-masalah apa yang sering dihadapi siswa maupun guru dalam proses pembelajarannya.

Wawancara dilakukan ketika penelitian pendahuluan dengan narasumber guru Ekonomi/Akuntansi kelas XI IPS SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang berkenaan dengan jumlah siswa, fasilitas-fasilitas yang ada dan sejarah atau gambaran umum mengenai SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah.

4. Tes

Teknik ini digunakan untuk mendapatkan hasil belajar Akuntansi siswa sebagai hasil penelitian.

H. Uji Persyaratan Instrument

Instrument dalam penelitian ini berupa tes. Instrument tes diberikan sebelum dan sesudah diberi perlakuan yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar akuntansi siswa. Sebelum tes dan tes akhir akan diberikan kepada siswa yang merupakan sampel penelitian, maka terlebih dahulu

diadakan uji coba tes instrument untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda soal.

1. Uji Validitas

Untuk mengukur validitas item soal pilihan ganda pada penelitian ini digunakan rumus korelasi *point biserial* dengan rumus sebagai berikut:

$$y_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}} \dots\dots\dots(2)$$

Keterangan:

y_{pbi} : koefisien korelasi biserial

M_p : rerata skor dari subjek yang menjawab betul bagi item yang dicari validitasnya

M_t : rerata skor total

S_t : standar deviasi dari skor total proporsi

P : proporsi siswa yang menjawab benar
 $\frac{\text{Banyak siswa yang menjawab benar}}{\text{Jumlah seluruh siswa}}$

q : proporsi siswa yang menjawab salah ($q=1-p$)

(Arikunto 2013: 93)

Berdasarkan criteria pengujian jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut dinyatakan tidak valid.

Hasil perhitungan uji validitas soal tes terdapat pada lampiran 0, dalam perhitungan soal tes ini dari 35 soal terdapat 5 item soal yang tidak valid, yaitu item soal nomor 18, 23, 24, 26, 28. Untuk item soal yang tidak valid, didrob atau dibuang karena memiliki daya beda yang tergolong jelek (24 dan 26) dan bernilai tidak baik (18, 23, 28).hal ini sesuai dengan pendapat Arikunto (2013: 232) menyatakan bahwa bagi item soal yang mempunyai nilai negative sebaiknya dibuang saja.

2. Uji Reliabilitas

Suatu tes dapat dikatakan reliable jika tes tersebut dapat member hasil yang tetap. Penelitian ini menggunakan rumus KR-21 dari *kuder and Richardson* untuk menguji tingkat reliable soal pilihan ganda, yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{M(n-M)}{nS_t^2} \right) \dots\dots\dots (3)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas tes secara keseluruhan

M = mean atau rata skor total

N = banyaknya item

S = standar deviasi dari tes (standar deviasi adalah akar varians)

(Arikunto, 2013: 117)

Tabel 4. Tingkat besarnya reliabilitas

Antara 0,800 sampai	Sangat Tinggi
Antara 0,600 sampai	Tinggi
Antara 0,400 sampai	Cukup
Antara 0,200 sampai	Rendah
Antara 0,000 sampai	Sangat Rendah

Hasil perhitungan uji reliabilitas item soal tes sebesar 0,854. Dengan demikian, sesuai dengan kriteria korelasi reliabilitas soal tes memiliki reliabilitas yang sangat tinggi.

3. Taraf Kesukaran

Untuk menguji taraf kesukaran soal tes yang digunakan dalam penelitian ini digunakan rumus.

$$P = \frac{B}{JS} \dots\dots\dots (4)$$

Keterangan:

P = indeks kesukaran

B = banyak siswa yang menjawab dengan benar

JS = jumlah seluruh peserta tes

Menurut Arikunto (2013:223), klasifikasi taraf kesukaran adalah sebagai

berikut.

Soal dengan $P_{0,00}$ – $0,30$ adalah soal sukar

Soal dengan $P_{0,30}$ – $0,70$ adalah soal sedang

Soal dengan $P_{0,70}$ – $1,00$ adalah soal mudah

Hasil perhitungan tingkat kesukaran pada soal tes dari 35 item soal

terdapat 6 soal yang tergolong mudah dan 29 item soal yang tergolong sedang.

4. Daya Beda

Untuk mencari daya beda soal digunakan rumus :

$$D = \frac{E_A}{J_A} - \frac{E_B}{J_B} = P_A - P_B \quad \dots\dots\dots(5)$$

Keterangan:

J = Jumlah peserta tes

J_A = Banyak peserta kelompok atas

J_B = Banyak peserta kelompok bawah

B_A = Banyak peserta kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar

B_B = Banyak peserta kelompok bawah yang menjawab dengan benar

$P_A = \frac{B_A}{J_A}$ = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar (ingat, P sebagai indeks kesukaran)

$P_B = \frac{B_B}{J_B}$ = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Kualifikasi daya pembeda:

$D = 0,00$ – $0,20$ =Jelek

$D = 0,00$ – $0,40$ =Cukup

$D = 0,40$ – $0,70$ =Baik

$D = 0,70$ – $1,00$ =Baik sekali

D =Negatif, semuanya tidak baik, jadi semuanya butir soal yang mempunyai nilai D negatif sebaiknya diabaikan saja.

(Arikunto, 2013 : 232)

Hasil perhitungan daya beda pada item soal terdapat 3 soal yang

tergolong tidak baik, 21 item soal yang tergolong jelek, 3 item soal

yang tergolong cukup dan 6 item soal yang tergolong baik. Berikut ini

dijelaskan penggolongan item soal berdasarkan taraf kesukaran dan daya bedanya.

Tabel 5. Penggolongan Item Soal Berdasarkan Hasil Perhitungan Taraf Kesukaran Dan Daya Beda Soal

TK DB	Mudah	Sedang
Negarif/Tidak Baik		(18, 23, 28)=> tidak valid 21 => valid
Jelek	(13, 15, 34) => valid 24 => tidak valid	(1, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 14, 19, 30, 35) => valid (26, 27, 31, 32) => tidak valid
Cukup		(10, 16, 20, 33) => valid
Baik	5 => valid 22 => tidak valid	(2, 17,29) => valid (25 => tidak valid

I. Uji Persyaratan Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas berguna untuk menentukan apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak, sehingga apabila berdistribusi normal maka dapat di uji dengan menggunakan statistik parametrik. Suatu data dikatakan berdistribusi normal apabila data tersebut berjumlah diatas dan di bawah mean adalah sama dan berupa kurva berbentuk lonceng setangkup yang melebar tak berhingga pada kedua arah positif dan negatif.

Uji normalitas ini menggunakan uji Liliefors. Berdasarkan sampel yang akan diuji hipotesisnya, apakah sampel berdistribusi normal atau sebaliknya. Menggunakan rumus :

$$L_o = F(Z_i) - S(Z_i) \dots\dots\dots(6)$$

Keterangan :

L_o =Hargamutlak terbesar

$F(Z_i)$ =Peluangangkabaku

$S(Z_i)$ =Proporsi angkabaku

Kriteriapegujianadalah jika $L_{hit} < L_{tab}$ dengan taraf signifikansi 0,05 maka

variable tersebut berdistribusi normal, demikian pula sebaliknya

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas menggunakan rumus ujiF

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}} \dots\dots\dots(7)$$

Dalam hal ini berlaku ketentuan bahwabilaharga $F_{hitung} < F_{tabel}$

makadata sampel akan homogen, dan apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$ makadata

sampel tidak akan homogen, dengan taraf signifikansi 0,05 dandk $(n_1 -$

$1; n_2 - 1)$

J. Teknik Analisis Data

1. T-test Dua Sampel Independen

Dalam penelitian inipegujian hipotesiskomparatif duasampel independen

menggunakan rumus t-test. Terdapat beberapa rumust-testyangdapat

digunakan untuk pengujian hipotesiskomparatif duasampel

independenyaitu rumus*spared varian* dan*polled varian*.

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} \dots\dots\dots(8)$$

(*separated Varian*)

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}} \dots\dots\dots(9)$$

(*polled varians*)

Keterangan:

- \bar{X}_1 = rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen
- \bar{X}_2 = rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol
- S_1^2 = varian total kelompok 1
- S_2^2 = varian total kelompok 2
- n_1 = banyaknya sampel kelompok 1
- n_2 = banyaknya sampel kelompok 2

Terdapat beberapa pertimbangan dalam memilih rumus t-test yaitu:

- a. Apakah adaduarata-rataberasal dari duasampel yangjumlahnya samaatau tidak.
- b. Apakah varian data dariduasampel itu homogenatau tidak. Untuk menjawab itu perlu pengujian homogenitas varian.

Berdasarkan hal di atas, maka berikut ini diberikan petunjuk untuk memilih rumus t-test.

- a. Bila jumlah anggota sampel $n_1 = n_2$ dan varian homogen, maka dapat menggunakan rumus t-test baik *separated varian* maupun *polled varian* untuk melihat harga-tabel maka digunakan $dk = n_1 + n_2 - 2$.
- b. Bila $n_1 \neq n_2$ dan varian homogen dapat digunakan rumus t-test dengan *polled varians*, dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$.
- c. Bila $n_1 = n_2$ varian tidak homogen, dapat digunakan rumus t-test dengan *polled varians* maupun *separated varians* dengan $dk = n_1 - 1 + n_2 - 1$, jadi bukan $n_1 + n_2 - 2$.
- d. Bila $n_1 \neq n_2$ dan varian tidak homogen, untuk itu digunakan rumus t-test *separated varians*, harga sebagai pengganti harga-tabel hitung dari

selisih harga-tabel dengan $dk = (n_1 - 1)$ dibagi dua kemudian ditambah dengan harga yang terkecil.

(Sugiyono, 2010 : 272-273)

2. Analisis Efektivitas Model Pembelajaran (N-Gain)

Keefektifitasan model pembelajaran akan sulit diukur dari proses pembelajaran karena ada yang banyak yang harus diamati. Cara yang dapat dilakukan adalah mengukur peningkatan sejauh mana target tercapai dari awal perlakuan (*pretest*) hingga target hasil belajar setelah diberi perlakuan (*posttest*). Target yang ingin dicapai tentunya 100% materi dikuasai siswa, dan minimal telah mencapai KKM. Untuk menguji efektifitas antara model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan *Numbered Heads Together* (NHT) digunakan perhitungan manual yaitu dengan rumus efektifitas N-Gain sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{\text{skorposttest} - \text{skorpretest}}{\text{skormaksimum} - \text{skorpretest}} \dots\dots\dots(10)$$

Keterangan:

N-Gain= Gain yang ternormalisir

Pretest= Nilai awal pembelajaran

Posttest= Nilai akhir pembelajaran

Tabel 6. Kriteria Indeks gain

Skor	Kategori
(g) 0,70	Tinggi
0,30 (g) 0,70	Sedang
(g) > 0.30	Rendah

Untuk mengetahui keefektifitasan antara kedua model pembelajaran, digunakan rumus sebagai berikut:

$$Efektivitas = \frac{N-gainKelasEksperimenG}{N-GainKelasKontrol} \dots\dots\dots(11)$$

kriteria yang digunakan untuk menyatakan pembelajaran mana yang

lebih efektif antara pembelajaran dengan model pembelajaran *Team games Tournament* (TGT) dan model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) sebagai berikut:

- a. Apabila efektivitas > 1 maka terdapat perbedaan efektivitas dimana pembelajaran dengan model TGT dinyatakan lebih efektif daripada model NHT
- b. Apabila efektivitas $= 1$ maka tidak terdapat perbedaan efektivitas antara pembelajaran model TGT dan NHT.
- c. Apabila efektivitas < 1 maka terdapat perbedaan efektivitas pembelajaran dengan model NHT lebih efektif dari pada model TGT.

K. Pengujian Hipotesis

Dalam pengujian ini dilakukan dua pengujian hipotesis sebagai berikut:

Rumusan hipotesis 1

H_0 : Tidak Ada perbedaan hasil belajar Akuntansi siswa yang menggunakan metode kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah.

H_a : Ada perbedaan hasil belajar Akuntansi siswa yang menggunakan

metode kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode kooperatif tipe *NumberedHeads Together*(NHT) pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah.

Kriteria pengujian sebagai berikut:

H_0 diterima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan H_0 ditolak apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan taraf signifikansi 0.05 dan $dk=n_1+n_2-2$.

Hipotesis 1 diuji menggunakan rumus T_{test} dua sampel independent.

Rumusan Hipotesis 2:

H_0 : Tidak ada perbedaan efektifitas antara model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan *NumberedHeads Together*(NHT) pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah.

H_a : Ada perbedaan efektifitas antara model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan *NumberedHeads Together*(NHT) pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah

Hipotesis perlakuan mana yang lebih efektif antara model pembelajaran TGT dan NHT terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah, dapat ditulis sebagai berikut:

$H_0: = 1$

$H_a: <1; >1$

Kriteria pengujian hipotesis adalah:

Tolak H_0 apabila N-Gain kelas Eksperimen \neq N-Gain kelas Kontrol

Terima H_0 apabila N-Gain kelas Eksperimen = N-Gain Kelas Kontrol.

Hipotesis kedua di uji menggunakan rumus N-Gain.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab V ini akan diuraikan tentang kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan. Pembahasan beberapa hal tersebut secara rinci disajikan sebagai berikut.

A. Kesimpulan

1. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar Akuntansi siswa yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Number Head Together* (NHT) dimana hasil belajar Akuntansi pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang diberi perlakuan dengan menggunakan model kooperatif tipe NHT pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah tahun pelajaran 2015/2016.
2. Sesuai dengan hipotesis kerja, demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran NHT pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang Perbandingan Hasil Belajar Akuntansi Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Turnament* (TGT) dan *Number Heads Together* (NHT) pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah maka peneliti menyarankan:

1. Hendaknya untuk mencapai tujuan khusus pembelajaran yang optimal.

Para guru dapat memilih model pembelajaran kooperatif tipe TGT, karena dapat menumbuhkan antusias siswa dari dalam untuk dapat memahami pelajaran lebih dalam. Ditindaklanjuti dari luar menggunakan NHT.

2. Hendaknya untuk mencapai hasil belajar yang lebih optimal. guru dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dibandingkan menggunakan model pembelajaran NHT karena penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih efektif dibanding model pembelajaran kooperatif tipe NHT karena model pembelajaran TGT dapat membentuk karakter siswa menjadi mandiri disesuaikan dengan pembelajaran (*learning independent*).

Pengertian *learning independent* adalah penggabungan dua model pembelajaran TGT dan NHT berdasarkan keadaan siswa di lapangan dan hasil spesifik dari kedua model tersebut. Hal ini merupakan salah satu *New Revision* (Pembaruan) tentang interaksi antara TGT dan NHT.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi, H. 2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar–Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Baharuddin dan Wahyuni. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Dimiyati dan Mujiono. 2006. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- _____. 2013. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Djamarah dan Zain. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayat, Irfan. 2015. *Studi Perbandingan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model Team Games Tournament (TGT) dan Jigsaw dengan Memperhatikan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas VIII MTS Miftahul Huda Terbanggi Besar Tahun Ajaran 2014/2015*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Komalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama
- Siregar, Eveline dan hartini Nara. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Slavin, Robert E. 2010. *Cooperative Learning: teori, riset dan praktik*. Bandung: Nusamedia (N. Yusron. Terjemahan). London: Allyn and Bacon.
- Slameto. 2010. *Belajar dan factor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sukardi. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Suryosubroto. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta

Universitas lampung. 2014. *Format Penulisan Karya Ilmiah Universitas Lampung*. Bandar Lampung: Universitas lampung.