

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR DASAR-DASAR AKUNTANSI
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *GROUP INVESTIGATION* (GI) DAN *TEAMS GAMES
TOURNAMENT* (TGT) DENGAN MEMPERHATIKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X AKL
SMKN 1 BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

Rika Ariyandini

2113031049



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PERBANDINGAN HASIL BELAJAR DASAR-DASAR AKUNTANSI MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *GROUP INVESTIGATION* (GI) DAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN MEMPERHATIKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X AKL SMKN 1 BANDAR LAMPUNG

Oleh

RIKA ARIYANDINI

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan rendahnya hasil belajar dan motivasi belajar siswa.

Tujuan penelitian ini untuk meneliti ada/tidak perbedaan hasil belajar dasar-dasar akuntansi siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Group Investigation* dengan *Teams Game Tournament* serta interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar dasar-dasar akuntansi.

Metode penelitian dilakukan dengan menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan komparatif dengan desain faktorial 2×2 . Teknik sampling yang digunakan yaitu *simple random sampling* berjumlah 70 siswa. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, tes, dan angket. Pengujian hipotesis menggunakan Anava Dua Jalan dan T-Test Dua Sampel Independen.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar dasar-dasar akuntansi siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Group Investigation* dengan *Teams Game Tournament*, terdapat perbedaan hasil belajar dasar-dasar akuntansi antara siswa motivasi belajar tinggi dan rendah, rata-rata hasil belajar dasar-dasar akuntansi menggunakan model *Teams Game Tournament* lebih tinggi dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan *Group Investigation* pada siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah, serta ada interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar dasar-dasar akuntansi.

Kata Kunci : *Group Investigation*, Hasil Belajar Dasar-dasar Akuntansi, Motivasi Belajar Siswa, *Teams Games Tournament*.

ABSTRACT

COMPARISON OF LEARNING OUTCOMES OF ACCOUNTING BASICS USING COOPERATIVE LEARNING MODELS OF GROUP INVESTIGATION (GI) AND TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BY WATCHING STUDENT LEARNING MOTIVATION IN CLASS X AKL OF SMKN 1 BANDAR LAMPUNG

By

RIKA ARIYANDINI

This research was motivated by the low learning outcomes and students motivation. The purpose of this study was to examine whether or not there were differences in the learning outcomes of accounting basics of students whose learning used the Group Investigation model with Teams Game Tournament and the interaction between learning models with learning motivation on learning outcomes of accounting basics. The research method was conducted using an experimental method with a comparative approach with a 2×2 factorial design. The sampling technique used was simple random sampling totaling 70 students. Data collection using observation, interviews, documentation, tests, and questionnaires. Hypothesis testing using Two-Way Anava and Two Independent Samples T-Test. The results of this study prove that there are differences in the learning outcomes of the basics of accounting of students whose learning uses the Group Investigation model with Teams Game Tournament, there are differences in the learning outcomes of the basics of accounting between students with high and low learning motivation, the average learning outcomes of the basics of accounting using the Teams Game Tournament model are higher than those learning using Group Investigation in students who have high learning motivation and low learning motivation, and there is an interaction between learning models with learning motivation on the learning outcomes of the basics of accounting.

Keywords: *Basic Accounting Learning Outcomes, Group Investigation, Student Learning Motivation, Teams Game Tournament*

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR DASAR-DASAR AKUNTANSI
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *GROUP INVESTIGATION* (GI) DAN *TEAMS GAMES
TOURNAMENT* (TGT) DENGAN MEMPERHATIKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X AKL
SMKN 1 BANDAR LAMPUNG**

Oleh

Rika Ariyandini

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
2025**

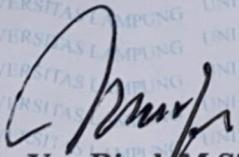
Judul Skripsi : **PERBANDINGAN HASIL BELAJAR DASAR
DASAR AKUNTANSI MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *GROUP INVESTIGATION* (GI) DAN
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)
DENGAN MEMPERHATIKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS X AKL SMKN 1
BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Rika Ariyandini**
Nomor Pokok Mahasiswa : **2113031049**
Program Studi : **Pendidikan Ekonomi**
Jurusan : **Pendidikan IPS**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

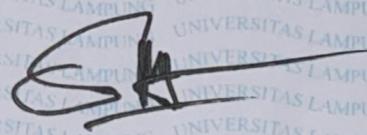


1. Komisi Pembimbing

Pembimbing Utama,

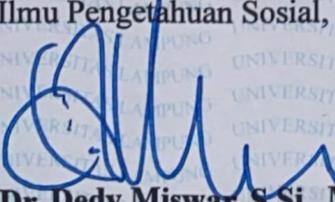

Drs. Yon Rizal, M.Si.
NIP 19600818/198603 1 005

Pembimbing Pembantu,

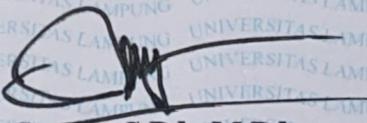

Suroto, S.Pd., M.Pd.
NIP 19930713 201903 1 016

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial,


Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.
NIP 19741108 200501 1 003

Ketua Program Studi
Pendidikan Ekonomi,

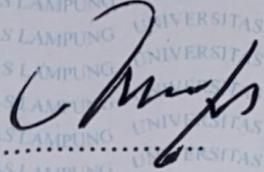

Suroto, S.Pd., M.Pd.
NIP 19930713 201903 1 016

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

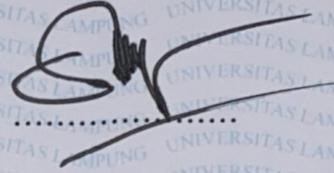
Ketua

: Drs. Yon Rizal, M. Si.



Sekretaris

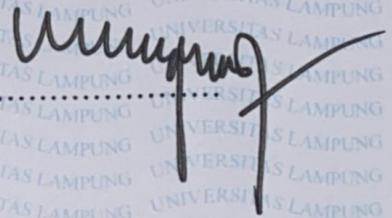
: Suroto, S.Pd., M.Pd.



Penguji

Bukan Pembimbing

: Drs. I Komang Winatha, M.Si.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP.19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 28 April 2025

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rika Ariyandini
NPM : 2113031049
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan/Program Studi : 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.

Bandar Lampung, 28 April 2025



Rika Ariyandini
2113031049

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Rika Ariyandini dan biasa disapa Rika. Penulis lahir tanggal 18 Januari 2003, merupakan anak pertama dari dua bersaudara pasangan Bapak Rasdi dan Ibu Yuli Yanti. Penulis berasal dari Desa Sabah Balau Dusun IA, Kecamatan Tanjung Bintang, Kabupaten Lampung Selatan.

Pendidikan formal yang diselesaikan penulis sebagai berikut:

1. SD Negeri 1 Hajimena, lulus pada tahun 2015.
2. SMP PGRI 6 Bandar Lampung, lulus pada tahun 2018.
3. SMK Negeri 1 Bandar Lampung, lulus pada 2021.
4. Pada tahun 2021, penulis diterima melalui jalur SBMPTN pada Program Pendidikan Ekonomi Jurusan PIPS FKIP Universitas Lampung.

Pada tahun 2024, penulis mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang dilakukan di Desa Sindang Sari, Kecamatan Tanjung Bintang, Kabupaten Lampung Selatan dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SDN 1 Sindang Sari, Kab. Lampung Selatan. Selama menjadi mahasiswa di Universitas Lampung, penulis pernah aktif di organisasi kampus yakni Assets Pendidikan Ekonomi FKIP Unila. Penulis berkontribusi di beberapa kepanitiaan yang dapat mengembangkan kemampuan soft skill seperti kepemimpinan, kerjasama tim, komunikasi efektif, dan manajemen konflik. Kemudian, pada tanggal 06 Desember 2024 penulis melaksanakan Seminar Proposal, 21 Maret 2025 melaksanakan Seminar Hasil dan Ujian Komprehensif pada tanggal 28 April 2025.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahilahirabbil'alamiin, puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan ridho-Nya sehingga penulis sampai pada tahap ini dengan tepat waktu. Dengan bangga dan rasa syukur kupersembahkan karya tulis ini dengan tulus kepada:

My Beloved Fams

Untuk keluargaku terima kasih sudah menjadi tempat pulang dan selalu memberikan dukungan serta energi positif. Terutama bapak dan ibu, terima kasih sudah menjadi sumber kekuatan dan penerang setiap langkahku.

Sahabat-sahabatku

Terima kasih sudah menemani di setiap tawa, dukungan, dan bahkan saat aku merasa down. Kebersamaan kita adalah hadiah berharga yang selalu aku simpan di hati.

Bapak Ibu Dosenku

. Terima kasih atas kesabaran, bimbingan, dan ilmu yang kalian berikan. Setiap arahan dan motivasi dari kalian sangat berarti dan menjadi cahaya yang menuntunku sampai aku selesai perkuliahan.

Almamater Tercinta Universitas Lampung

MOTTO

“Lā yukallifu llāhu nafsan illā wus‘ahā, lahā mā kasabat wa ‘alayhā mā iktasabat”

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kadar kesanggupannya. Ia mendapat pahala (dari kebajikan) yang diusahakannya dan ia mendapat siksa (dari kejahatan) yang dikerjakannya”

(QS. Al-Baqarah: 286)

"Lupakan semua penyesalanmu, move on dan jangan takut"

(D.O)

“Capek boleh tapi jangan menyerah. Hidup itu proses, nikmati tiap langkahnya”

(Rika Ariyandini)

SANWACANA

Alhamdulillahirabbil'alamin, Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi. Penulisan skripsi yang berjudul “Perbandingan Hasil Belajar Dasar-dasar akuntansi Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* (GI) Dan *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Memperhatikan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas X Akuntansi SMKN 1 Bandar Lampung” merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, doa, motivasi, bimbingan, kritik dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M selaku Rektor Universitas Lampung, Wakil Rektor, beserta segenap jajarannya.
2. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. selaku dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama FKIP Universitas Lampung.
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Si., M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni FKIP Universitas Lampung.
5. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung.
6. Bapak Suroto, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lampung sekaligus dosen pembimbing 2 yang telah memberikan arahan, membimbing, mengkritik, dan memberikan saran kepada penulis. Terima kasih atas bimbingan, arahan, dan ilmunya yang telah diberikan kepada saya. Semoga Allah SWT memberikan kesehatan, keberkahan, dan semua yang terbaik untuk bapak dan sekeluarga.

7. Bapak Drs. Yon Rizal, M.Si. selaku dosen pembimbing I sekaligus dosen pembimbing akademik yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing saya meskipun bapak dalam kondisi kurang sehat. Semoga bapak dan keluarga diberikan kesehatan dan kekuatan selalu.
8. Bapak Drs. I Komang Winatha, M.Si. selaku dosen pembahas yang telah memberikan saran dan masukan kepada penulis yang berguna dalam penyempurnaan skripsi ini. Terima kasih atas semua saran dan arahnya, semoga bapak dan keluarga diberkati oleh Tuhan YME.
9. Terima kasih kepada Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan ilmu kepada penulis. Semoga Allah SWT membalas ilmu yang telah Bapak dan Ibu berikan selama masa perkuliahan, serta dilimpahkan rahmat dan keberkahan.
10. Terima kasih kepada staff dan karyawan Universitas Lampung yang telah membantu dalam mengurus segala proses dan persyaratan selama menempuh dan menyelesaikan perkuliahan.
11. Terima kasih kepada Ibu kepala sekolah serta keluarga besar SMKN 1 Bandar Lampung yang telah memberi izin dan menerima penulis untuk melakukan penelitian di sekolah. Ibu Lita Lisyetti, S.E. dan ibu Mutia Varadina, S.E., selaku guru pamong penulis saat penelitian atas segala bantuan dan kemurahan hatinya untuk membantu penulis dalam proses penelitian. Semoga selalu diberi keberkahan oleh Allah SWT.
12. Terima kasih untuk dua orang paling spesial di hidup ku yakni Bapak Rasdi dan Ibu Yuli Yanti. Terima kasih atas kesabaran membesarkan ku hingga aku selesai. Terima kasih atas segala usaha yang telah kalian lakukan demi memberikan pendidikan yang terbaik untuk diriku dan adik. Setiap tetes keringat dan doa yang bapak ibu panjatkan menjadi fondasi kuat yang membuat diriku bisa berdiri dan meraih mimpi. Aku sadar, pencapaian ini bukan hanya milikku, tetapi juga hasil dari perjuangan dan dukungan kalian. Doakan dan dukung aku terus ya pak bu. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat-Nya, memberkahi umur panjang yang penuh keberkahan kepada bapak dan ibu. Tetap menemani proses ku kedepannya dan lihat aku menjadi orang sukses.

13. Untuk mbah wedok tersayang, terima kasih sudah menjadi tempatku berceletoh ria. Terima kasih sudah sabar menghadapi cucumu ini. Semoga Allah SWT menghilangkan rasa sakit mbah dok, sehat selalu ya mbah.
14. Teman dan sahabatku tercinta yaitu grup post foto. Kak Galuh, kamu bukan cuma teman yang sepemikiran, tapi juga temen yang selalu mengerti dan mampu menerjemahkan setiap maksud dari perkataanku tanpa harus aku jelaskan panjang lebar, semua momen perjuangan skripsi kita yang bareng benar-benar berkesan buat aku. Meilin, teman seperjuangan dari SMK yang menjadi tempat pertama aku cerita apapun itu, setiap kisah dan beban yang selalu bisa aku bagi sama kamu itu sangat berarti buat aku. Aulia, teman dari SMK yang termasuk kategori sabar menghadapi ketidakdewasaanku, teman yang suka memberi saran dalam hal apapun. Ayuk Dian, manusia yang mengamati semuanya dalam diam dan kamu teman yang sangat memberi warna di kehidupanku yang monoton, dengan segala keabsurdan kamu yang selalu membawa tawa dan semangat dalam hidupku. Umi Anzani, teman dengan kesabaran yang luar biasa dan penuh energi positif serta selalu mengingatkan untuk berbuat baik. Jihan, si bungsu yang kuat dan mandiri, teman yang selalu mengabadikan setiap momen kebersamaan kita. Terima kasih banyak kalian semua sudah menjadi rumah keduku, menjadi teman yang selalu ada dalam suka dan duka. Suasana saat kita kumpul bersama yang penuh canda tawa membuatku semangat dan merasa beruntung memiliki kalian. Terima kasih sudah menjadi teman yang support dalam segala hal, tidak ada yang menjatuhkan satu sama lain. Semoga aku dan kalian diberi kemudahan untuk mencapai mimpi kita masing-masing.
15. Teman dan Sahabatku dari jenjang SMP yaitu Wiji, Nindya, Renanda, Zahra, Sherly, Anggi, dan Putri. Terima kasih banyak sudah menjadi temanku dan menemani semua prosesku hingga saat ini. Semoga semua hal yang kita semogakan tersemoga.
16. Teruntuk penghuni Asrama Fariz, Rani Arum Puji Astuti dan Faridatun Azzahroh. Terima kasih sudah menjadi tempat untuk aku memulai penyusunan proposal. Untuk mba arum, tanpa kamu aku mungkin ga sampai tahap ini.

Untuk ida partner EXO-L, kamu jadi salah satu penyemangatku dalam pengerjaan skripsi ini. Sukses dan sehat selalu teman-temanku.

17. Teman-teman Pendeko A'21 dan B'21 penghuni *student corner* Gedung J yaitu, Syifa, Adel, Selvi, Indri, Nancy, Yuyun, Nadya, April dan Thanis. Terima kasih sudah kebersamaan prosesku, sudah membantu dan menenangkan diriku. Terkhusus saudari sebimbinganku Yuni Jelita Carolina, terima kasih sudah menjadi tempat berkeluh kesah dan menjalani bimbingan bersama. Semoga kita semua menjadi orang yang sukses dunia akhirat.
18. Almamater tercinta SDN 1 Hajimena, SMP PGRI 6 Bandar Lampung, SMKN 1 Bandar Lampung dan Universitas Lampung tempat diriku menimba ilmu dan semoga kelak di masa depan ilmu yang diperoleh dapat bermanfaat dan dapat diamalkan.
19. Semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung.
20. Dan terakhir, Rika Ariyandini, ya! diri saya sendiri. Terima kasih telah percaya pada diri sendiri dan berhasil menyelesaikan tanggung jawab untuk apa yang telah dimulai. Terima kasih telah bertahan dan tidak memilih menyerah serta terus berusaha keras memberikan yang terbaik. Terima kasih karena telah menjadi diri sendiri.

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	12
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	13
II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	14
A. Tinjauan Pustaka	14
1. Belajar dan Pembelajaran	14
2. Hasil Belajar.....	16
3. Model Pembelajaran Kooperatif.....	18
4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Group Investigation</i> (GI).....	21
5. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Game Tournament</i> (TGT).23	
6. Motivasi Belajar.....	26
B. Penelitian Relevan	27
C. Kerangka Pikir	34
D. Hipotesis	36
III. METODE PENELITIAN	37
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	37
1. Desain Penelitian	37
2. Prosedur Penelitian	39

B.	Populasi dan Sampel	40
1.	Populasi.....	40
2.	Sampel.....	40
C.	Variabel Penelitian	40
1.	Variabel Bebas (<i>Independent Variable</i>)	40
2.	Variabel Terikat (<i>Dependent Variable</i>)	41
3.	Variabel Moderator	41
D.	Definisi Konseptual Variabel	41
E.	Definisi Operasional Variabel	42
F.	Teknik Pengumpulan Data	44
1.	Wawancara	44
2.	Observasi.....	44
3.	Teknik Tes	44
4.	Angket.....	44
5.	Dokumentasi	45
G.	Uji Persyaratan Instrumen.....	45
1.	Uji Validitas Intrumen	45
2.	Uji Reliabilitas	48
3.	Taraf Kesukaran Soal	50
4.	Daya Beda Soal.....	50
H.	Uji Persyaratan Analisis Data	51
1.	Uji Normalitas.....	51
2.	Uji Homogenitas	52
I.	Teknik Analisis Data	52
1.	T-Tes Dua sampel independen	52
2.	Analisis varians dua jalan	53
J.	Pengujian Hipotesis	54
IV.	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	57
A.	Gambaran Umum Lokasi Penelitian	57
B.	Deskripsi data.....	60
1.	Data Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen	60
2.	Data Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	62
3.	Data Hasil Belajar Dasar-Dasar Akuntansi Kelas Eksperimen	64
4.	Data Hasil Belajar Dasar-Dasar Akuntansi Kelas Kontrol.....	68
C.	Pengujian Persyaratan Analisis Data	71
1.	Uji Normalitas.....	71
2.	Uji Homogenitas	73
D.	Pengujian Hipotesis	74
E.	Pembahasan.....	81
F.	Implikasi	92
G.	Keterbatasan Penelitian.....	94
V.	SIMPULAN DAN SARAN.....	95
A.	Simpulan	95
B.	Saran	96

DAFTAR PUSTAKA.....	98
LAMPIRAN.....	108

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Belajar Sumatif Tengah Semester Mata Pelajaran Dasar-dasar Akuntansi Kelas X Akuntansi SMKN 1 Bandar Lampung Tahun 2024/2025	3
2. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMKN 1 Bandar Lampung Tahun 2024/2025	5
3. Langkah-langkah pembelajaran <i>Group Investigation</i>	23
4. Langkah-langkah pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	25
5. Penelitian yang Relevan.....	27
6. Desain Eksperimen <i>Two Factor Design</i> (faktorial 2x2).....	38
7. Definisi Operasional Variabel	43
8. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Motivasi Belajar	47
9. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Soal Post Test	48
10. Klasifikasi tingkat reliabilitas	49
11. Rumus Unsur Tabel Persiapan Anava Dua Jalan	54
12. Distribusi Frekuensi Data Motivasi Belajar Siswa yang Menggunakan Model TGT di Kelas Eksperimen.....	61
13. Distribusi Frekuensi Data Motivasi Belajar Siswa yang Menggunakan Model GI di Kelas Kontrol.....	63
14. Distribusi Hasil Belajar Dasar-Dasar Akuntansi Menggunakan Model TGT di Kelas Eksperimen	64
15. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Dasar-Dasar Akuntansi Untuk Motivasi Belajar Tinggi Menggunakan Model TGT di Kelas Eksperimen ...	66
16. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Dasar-Dasar Akuntansi Untuk Motivasi Belajar Rendah Menggunakan Model TGT di Kelas Eksperimen.....	67

17. Distribusi Hasil Belajar Dasar-Dasar Akuntansi Menggunakan Model GI di Kelas Kontrol	68
18. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Dasar-Dasar Akuntansi Untuk Motivasi Belajar Tinggi Menggunakan GI di Kelas Kontrol.....	69
19. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Dasar-Dasar Akuntansi Untuk Motivasi Belajar Rendah Menggunakan GI di Kelas Kontrol.....	71
20. Output Uji Normalitas Data	72
21. Rekapitulasi Uji Normalitas	72
22. Output SPSS Uji Homogenitas	73
23. Hasil Pengujian Hipotesis 1	75
24. Hasil Pengujian Hipotesis 2	76
25. Hasil Pengujian Hipotesis 3	77
26. Hasil Pengujian Hipotesis 4	78
27. Hasil Pengujian Hipotesis 5	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nama dan Nilai STS Siswa Kelas X AKL 1	109
2. Daftar Nama dan Nilai STS Siswa Kelas X AKL 2	110
3. Daftar Nama dan Nilai STS Siswa Kelas X AKL 3	111
4. Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas X AKL Mata Pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi.....	112
5. Surat Izin Pra Penelitian di SMKN 1 Bandar Lampung	113
6. Surat Balasan Izin Pra Penelitian di SMKN 1 Bandar Lampung.....	114
7. Surat Izin Penelitian di SMKN 1 Bandar Lampung.....	115
8. Surat Balasan Izin Penelitian di SMKN 1 Bandar Lampung.....	116
9. Daftar Nama Tenaga Pendidik	117
10. Kisi Kisi dan Instrumen Angket /Kuesioner Motivasi Belajar.....	118
11. Kisi-Kisi dan Soal Tes Hasil Belajar	122
12. Uji Coba Validitas Post Test Hasil Belajar	130
13. Uji Validitas Instrumen Angket Motivasi Belajar	131
14. Uji Kesukaran Soal	137
15. Uji Daya Beda Soal.....	138
16. Uji Reliabilitas Instrument Tes Hasil Belajar dan Motivasi.....	139
17. Nilai Post Test dan Motivasi Belajar Kelas Eksperimen.....	140
18. Nilai Post Test dan Motivasi Belajar Kelas Kontrol	141
19. Uji Normalitas Data dan Homogenitas Data.....	142
20. Output Uji 2 Way Anova untuk Menguji Hipotesis 1, 2, dan 5	143
21. Uji T Tes Dua Sampel Independen untuk menguji hipotesis 3 dan4	145
22. Dokumentasi Foto	146
23. Google Form Pengukuran Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa	147

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Memasuki pergeseran era industri 5.0, Indonesia perlu mempersiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang unggul. Pendidikan berperan penting dalam penyediaan dan persiapan SDM di Indonesia. Pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya berupa kepribadian, kecerdasan, dan keterampilan peserta didik (UU Sisdiknas, 2003:Pasal 1). Tujuan pendidikan adalah untuk mencerdaskan bangsanya, dimana tujuan pendidikan di sekolah tercermin dalam hasil yang diperoleh siswa sebagai hasil kinerja mereka sendiri dalam kegiatan pembelajaran. Untuk mencapai keberhasilan tujuan pendidikan, diperlukan pendidikan bermutu tinggi. Oleh karena itu, kurikulum merdeka yang digunakan di Indonesia merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan capaian pembelajaran.

Salah satu tantangan yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah kualitas pembelajaran kurang tepat yang diterapkan oleh guru di sekolah (Syafitri dkk., 2024). Guru memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan atau proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus memiliki kemampuan merancang pembelajaran, memilih model, media, dan strategi dengan tepat. Tujuan dari pembelajaran ini yaitu agar murid memperoleh pemahaman dan penalaran, dan supaya mereka bisa meningkatkan kemampuan mereka setelah pembelajaran berakhir. Menurut Mahardika & Meilani (2018) untuk mengetahui apakah pembelajaran sudah efektif, dapat dilihat dari proses dan hasil belajar itu sendiri.

Hasil belajar merupakan indikator penting dalam pembelajaran, sebagai hasil dari interaksi aktivitas belajar mengajar (Rahman, 2021). Hasil belajar adalah evaluasi pendidikan yang dilakukan siswa setelah menjalani proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu. Sunarsih (2020) menjelaskan hasil belajar digambarkan sebagai kemampuan yang dimiliki siswa yang telah mengalami perubahan dalam keterampilan, kemampuan, dan pola tingkah laku mereka setelah melakukan kegiatan pembelajaran berdasarkan tujuan yang hendak dicapai. Hasil belajar dapat berupa nilai ulangan harian, nilai sumatif tengah semester, nilai akhir semester, dan penilaian tahunan.

Teori taksonomi bloom mengklasifikasikan hasil belajar siswa ke dalam berbagai tingkatan kemampuan berpikir kognitif, seperti mengingat, memahami, menerapkan, dan menganalisis data, dengan menggunakan teori ini, penilaian hasil belajar siswa dapat dilihat sejauh mana mereka mampu berpikir kritis dan menerapkan apa yang mereka peroleh setelah pembelajaran (Jariyah & Efendi, 2024). Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa dalam menguasai pelajaran (Nila Sari dkk., 2019). Siswa idealnya dalam belajar harus mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Jika nilai yang dicapai sesuai KKTP yang ditentukan, maka dianggap berhasil belajar. Kriteria keberhasilan proses pembelajaran dibagi menjadi beberapa tingkatan menurut Djamarah, yaitu: 1) istimewa/maksimal (100% bahan dikuasai oleh siswa), 2) baik sekali/optimal (76%-99%), baik/minimal (60%-75%), dan kurang (<60%) (Pratikna, 2019). Keberhasilan belajar tidak selalu tanpa hambatan, karena hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor (Nila Sari dkk., 2019). Faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa menurut Yuliyanto dkk., (2022), yaitu faktor dalam diri siswa, kemampuan guru dalam merancang pembelajaran, dan lingkungan sekitar.

Peneliti melakukan penelitian di SMK Negeri 1 Bandar Lampung yang telah menggunakan kurikulum merdeka. Alasan peneliti memilih SMK Negeri 1 Bandar Lampung karena salah satu SMK yang memiliki program keahlian akuntansi serta dari hasil pra penelitian menunjukkan beberapa permasalahan. Permasalahan yang ditemukan yaitu terkait proses pembelajaran di kelas.

Pembelajaran kurang efektif terlihat dari hasil belajar siswa yang masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Permasalahan yang ditemukan tersebut sesuai dengan variabel yang akan diteliti, yaitu penerapan model pembelajaran dan hasil belajar siswa. Permasalahan tersebut didukung dengan dokumentasi hasil belajar dan angket yang diberikan kepada siswa. Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran akuntansi, ditemukan masalah terkait hasil belajar siswanya yang tidak memuaskan, dapat dilihat dari data hasil penilaian Sumatif Tengah Semester (STS) siswa yang mendapatkan nilai di atas KKTP masih sedikit. Berikut ini data hasil belajar dasar-dasar akuntansi siswa kelas X AKL.

Tabel 1. Hasil Belajar Sumatif Tengah Semester Mata Pelajaran Dasar-dasar Akuntansi Kelas X Akuntansi SMKN 1 Bandar Lampung Tahun 2024/2025

No	Kelas	Nilai < 75	Nilai \geq 75	Jumlah Siswa
1	X AKL 1	27	9	36
2	X AKL 2	24	10	35
3	X AKL 3	22	13	35
Jumlah Siswa		73	32	105
Persentase %		69,52	30,48	100,00

Sumber: Guru Mata Pelajaran Dasar-dasar akuntansi SMKN 1 Bandar Lampung 2024/2025

Berdasarkan informasi yang di peroleh dari Tabel 1, dapat diketahui hasil belajar akuntansi siswa pada ujian Sumatif Tengah Semester (STS) siswa kelas X AKL SMKN 1 Bandar Lampung menunjukkan hasil belajar kurang memuaskan atau maksimal. Hal ini terlihat dari Tabel 1 masih banyak siswa yang belum mencapai KKTP (≥ 75), hanya ada 30,48% siswa yang mencapai KKTP atau sebanyak 32 siswa. Sedangkan siswa yang mendapatkan nilai STS <75 ada 69,52% atau sebanyak 74 siswa. Rendahnya persentase siswa yang mencapai KKTP di angka 30,48% menunjukkan hasil belajar tergolong masih rendah atau kurang, karena persentase masih di bawah 60%. Persentase ini menunjukkan kurangnya penguasaan materi pelajaran peserta didik.

Hasil belajar yang diperoleh siswa kurang memuaskan dipengaruhi oleh dua faktor (internal dan eksternal), dimana faktor eksternal ini berkaitan dengan pembelajaran (Mahardika & Meilani, 2018). Rendahnya hasil belajar siswa yang diperoleh menunjukkan tidak suksesnya proses pembelajaran di kelas (Ramadhanti dkk., 2022). Menurut Yanuarti & Sobandi (2016) pemilihan model pembelajaran yang tepat bisa membuat siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Masalah kurangnya kemampuan pendidik untuk memilih, mengoptimalkan, dan menerapkan model pembelajaran membuat murid menjadi pasif. Dengan kata lain, siswa tidak diberikan kesempatan untuk berkembang dan mandiri dalam proses berpikir mereka. Akibatnya mereka sering bosan, tidak tertarik, dan kurang bisa memahami apa yang disampaikan yang berakibat pada tidak tercapainya hasil belajar dan motivasi belajar siswa menjadi rendah.

Motivasi belajar siswa juga harus diperhatikan dalam proses pembelajaran, sebab siswa yang memiliki motivasi untuk belajar akan melakukan pembelajaran dengan efektif (Emda, 2017). Dengan motivasi menurut Adan (2023), akan mendorong siswa untuk belajar terus menerus dan jika ada motivasi, hasil belajar siswa akan optimal. Dari penelitian pendahuluan ditemukan jika motivasi belajar siswa beberapa masih rendah.

Hasil angket motivasi belajar yang diberikan kepada 30 responden yang tersebar di tiga kelas diperoleh hasil berikut ini:

Tabel 2. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMKN 1 Bandar Lampung Tahun 2024/2025

No	Pernyataan	Kriteria Jawaban			
		Ya	Persentase (%)	Tidak	Persentase (%)
1	Saya selalu berusaha memahami materi ketika mengalami kesulitan belajar akuntansi dan saya selalu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan percaya diri.	12	40	18	60
2	Saya selalu mencari materi akuntansi dari sumber lain untuk belajar walaupun tidak ada ujian.	8	27	22	73
3	Saya tidak pernah bosan dengan pembelajaran akuntansi karena saya suka hal-hal yang berhubungan dengan pembelajaran akuntansi.	13	43	17	67
4	Saya senang mendapatkan tugas karena membuat saya terlatih dan meningkatkan pengetahuan saya untuk mendapatkan juara.	11	37	19	63
5	Saya senang saat guru menjelaskan materi akuntansi.	24	80	6	20
6	Saya menyukai suasana dan kondisi dalam kelas saat pembelajaran sehingga saya dapat menyerap materi dengan baik.	11	33	19	67
Total Jawaban		78		102	
Persentase (%)		43		57	

Sumber: Hasil Angket Motivasi Belajar Jurusan Akuntansi kelas X AKL

Berdasarkan Tabel 2 tersebut, dapat diketahui persentase siswa yang menjawab “tidak” dari pernyataan yang diberikan sebesar 57% dan siswa yang menjawab “ya” sebesar 43%. Dari hasil tersebut dapat diketahui masih banyak siswa yang memiliki motivasi belajarnya rendah. Siswa senang saat guru menjelaskan materi, namun mereka merasa bosan saat belajar akuntansi dan kurang tertarik dengan pembelajaran akuntansi. Siswa banyak yang berpatok terhadap penjelasan guru, tidak ingin mengeksplor materi lebih jauh lagi jika tidak ada ujian. Peran motivasi bagi siswa sangatlah penting, karena motivasi merupakan dorongan mereka untuk melakukan proses belajar.

Dalam proses pembelajaran, keberhasilan belajar siswa sangat diperlukan adanya motivasi belajar sebagai faktor internal siswa untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan (Rahman, 2021). Teori Maslow mengemukakan dalam proses belajar, motivasi belajar sangat diperlukan, ketika siswa tidak memiliki motivasi untuk belajar, mereka tidak mungkin melakukan kegiatan belajar (Harahap dkk., 2023). Rendahnya motivasi belajar siswa ini salah satu penyebabnya adalah penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapainya.

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran masih terdapat siswa yang tidak aktif dalam pembelajaran, menyebabkan proses belajar menjadi pasif dan tidak ada umpan balik dari siswa. Meskipun guru sudah berusaha untuk mendorong semangat belajar siswa, banyak siswa yang tidak aktif dan hasil belajar masih berada di bawah KKTP. Masalah ini terjadi ternyata karena siswa yang mudah bosan dan tidak adanya dorongan dan kebutuhan belajar dari diri mereka sendiri. Saat pembelajaran berlangsung, peserta didik yang aktif hanya beberapa orang, biasanya orang yang sama di setiap pertemuan. Model yang sering digunakan yaitu pembelajaran konvensional, yang dikenal sebagai pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*). Selain itu, guru juga belum menerapkan beberapa model pembelajaran yang menumbuhkan keterampilan abad 21.

Dalam proses pembelajaran pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat memengaruhi kenyamanan siswa dalam belajar, sehingga hasil belajar siswa diharapkan dapat meningkat juga (Alawiyah Susi, 2021). Dari permasalahan sebelumnya proses pembelajaran perlu diubah agar suasana belajar menjadi aktif dan menyenangkan. Dalam kurikulum merdeka belajar, guru diberikan keleluasaan untuk merancang pembelajaran sesuai kondisi lingkungan belajar dan kebutuhan siswanya. Tujuan utama Kemendikbud dari penerapan kurikulum merdeka yaitu mempersiapkan lulusan yang memiliki keterampilan abad ke-21 yang dikenal dengan 4C, yaitu *communication, critical thinking, creativity and innovation*, dan *collaboration*. Terdapat beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan di kurikulum merdeka untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu *problem based learning, discovery learning, project based learning*, dan *cooperative learning* (Rakhmawati dkk., 2024).

Salah satu permasalahan yang ditemukan yaitu guru juga belum menerapkan beberapa model pembelajaran yang menumbuhkan keterampilan abad 21. Dari keempat model tersebut model pembelajaran kooperatif efektif untuk diterapkan untuk mengatasi permasalahan hasil belajar siswa. Menurut Arsyad & Fahira (2023) model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan model yang paling banyak diterapkan dalam pembelajaran kelas dan cocok diterapkan dalam kurikulum merdeka belajar. Penerapan model *cooperative learning* memiliki tujuan mencakup tiga aspek, yaitu aspek kognitif siswa diharapkan dapat bertambah pengetahuan dan ada peningkatan hasil belajarnya, secara aspek psikomotorik siswa dilatih untuk befikir kritis dan berkolaborasi, dan aspek afektif siswa menerima dan menghargai perbedaan (Susila & Qosim, 2021).

Model pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran secara berkelompok yang mengharuskan siswa lebih aktif, dalam kelompok siswa berkolaborasi untuk saling membantu. Model pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok kecil secara kolaborasi, terdiri dari 4 sampai 5 anggota dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016). Tujuan penerapan model ini adalah untuk

mengoptimalkan hasil belajar yang dicapai sesuai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan sebelumnya. Setelah melakukan wawancara bersama guru, ternyata guru belum menerapkan model pembelajaran yang bervariasi dan sesuai kebutuhan siswa. Setelah melakukan wawancara, guru belum mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif GI dengan TGT. Observasi langsung di kelas menunjukkan pembelajaran cenderung ceramah (berpusat pada guru), sehingga siswa kurang aktif dan mudah bosan yang membuat motivasi belajarnya kurang.

Pada penelitian ini, peneliti akan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Model kooperatif ini didasarkan pada teori pembelajaran konstruktivisme, dimana belajar dipandang sebagai proses aktif dimana siswa membangun pengetahuannya melalui interaksi sosial dan pengalaman yang bermakna (Mariska & Khobir, 2023). Model kooperatif yang digunakan tipe *Group Investigation* (GI) dan tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Pemilihan kedua tipe model kooperatif tersebut karena dianggap mampu memberikan peningkatan hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan dari beberapa penelitian terdahulu. Firdaus (2022) dalam penelitiannya menyatakan pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* (GI) dapat meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajarnya selama kegiatan pembelajaran di kelas. Lalu hasil penelitian Hikmah dkk. (2018) didapatkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki pengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* merupakan model yang dalam pembelajarannya memberikan kesempatan siswa untuk berperan aktif. Dengan *Group Investigation* proses pembelajaran lebih fleksibel, peserta didik dilibatkan dari awal proses pembelajaran mulai dari perencanaan, menentukan topik atau subtopik, dan mengeksplor materi dari berbagai sumber yang ada, kemudian hasil investigasi disusun dalam laporan dan mempresentasikan di depan kelompok lain (Marniti & Djazari, 2020). Dalam penerapannya ada enam tahap dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Group Investigation* (GI) menurut Slavin dalam (Salamun dkk.,

2023:40), yaitu 1) pendidik mengidentifikasi topik dan membagi murid ke dalam beberapa kelompok, 2) guru mengawasi perencanaan tugas-tugas belajar yang dilakukan oleh para murid dalam kelompoknya, 3) murid melaksanakan investigasi, 4) murid menyiapkan laporan akhir, 5) ketua atau perwakilan kelompok mempresentasikan laporan akhir, dan 6) evaluasi.

Sedangkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajarannya melibatkan teman sebagai tutor teman sebaya dan terdapat permainan dan *tournament* dalam kelas. Tipe TGT menekankan adanya kompetisi dalam pembelajarannya, kompetisi ini berbentuk *tournament* antar kelompok untuk membandingkan kemampuan anggotanya, dengan *tournament* ini akan mendorong atau memotivasi siswa untuk belajar dan menimbulkan perasaan tanggung jawab anggota terhadap kelompoknya demi mengumpulkan skor untuk kemenangan kelompok. Dalam pelaksanaannya, TGT dibagi menjadi dua fase, yaitu fase persiapan dan pelaksanaan. Di fase persiapan berisi penyajian materi, dan pembagian murid dalam kelompok. Sedangkan fase pelaksanaan meliputi presentasi, belajar kelompok, *tournament*, dan penghargaan tim (Sabila & Isroah, 2021). Berdasarkan uraian yang dijelaskan sebelumnya, maka peneliti akan mengkaji lebih lanjut mengenai kedua tipe model pembelajaran kooperatif tersebut, maka penelitian ini berjudul **“Perbandingan Hasil Belajar Dasar-dasar akuntansi Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* (GI) Dan *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Memperhatikan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas X Akuntansi SMKN 1 Bandar Lampung”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalahnya yaitu:

1. Hasil belajar kognitif mata pelajaran dasar-dasar akuntansi siswa kelas X AKL masih tergolong rendah. Hal ini dilihat dari evaluasi pembelajaran pada penilaian STS semester ganjil tahun 2024/2025 siswa yang

mendapatkan nilai di atas KKTP sebesar 30,48%. Persentase ini menunjukkan tingkat kemampuan kognitif dan keberhasilan siswa untuk mencapai tujuan belajarnya masih rendah.

2. Penggunaan model konvensional dengan metode ceramah belum mampu melibatkan setiap siswa ke dalam kegiatan pembelajaran secara aktif, kreatif, dan menyenangkan, yang menyebabkan siswa merasa bosan saat pembelajaran.
3. Beberapa siswa motivasi belajarnya masih rendah. Kurangnya dorongan kebutuhan belajar, kurangnya kegiatan yang menarik dalam belajar, serta lingkungan yang kurang kondusif saat pembelajaran berlangsung merupakan indikator yang menunjukkan kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran.
4. Pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat dan tidak bervariasi menjadi faktor yang memengaruhi hasil belajar kognitif dan motivasi belajar. Dalam kurikulum merdeka, model pembelajaran harus bervariasi dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Akan tetapi, guru belum menerapkan beberapa pilihan model yang disarankan. Salah satu model yang disarankan yaitu pembelajaran kooperatif yang beragam tipe diantaranya ada model TGT dan GI yang terbukti efektif dari penelitian terdahulu dalam upaya meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada kajian perbandingan hasil belajar siswa di mata pelajaran dasar-dasar akuntansi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) dan tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan memperhatikan motivasi belajar pada siswa kelas X AKL SMK Negeri 1 Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah berikut ini:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar dasar-dasar akuntansi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan tipe *Teams Game Tournament* (TGT)?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar dasar-dasar akuntansi siswa yang motivasi belajarnya tinggi dengan siswa yang motivasi belajarnya rendah?
3. Apakah hasil belajar dasar-dasar akuntansi siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Teams Game Tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Group Investigation* (GI) pada siswa yang motivasi belajarnya tinggi?
4. Apakah Hasil belajar dasar-dasar akuntansi siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Teams Game Tournament* (TGT) lebih rendah dibandingkan siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Group Investigation* (GI) pada siswa yang motivasi belajarnya rendah?
5. Apakah ada interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar-dasar akuntansi siswa?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar dasar-dasar akuntansi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan tipe *Teams Game Tournament* (TGT).
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar dasar-dasar akuntansi siswa yang motivasi belajarnya tinggi dengan siswa yang motivasi belajarnya rendah.

3. Untuk mengetahui apakah hasil belajar dasar-dasar akuntansi siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Teams Game Tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model *Group Investigation* (GI) pada siswa yang motivasi belajarnya tinggi.
4. Untuk mengetahui apakah hasil belajar dasar-dasar akuntansi siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Teams Game Tournament* (TGT) lebih rendah dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model *Group Investigation* (GI) pada siswa yang motivasi belajarnya rendah.
5. Untuk mengetahui apakah ada interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar-dasar akuntansi siswa.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mendatangkan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan berupa menambah wawasan pengetahuan serta mendukung teori-teori yang berkaitan dengan masalah pendidikan. Memberikan kontribusi di bidang pengetahuan pembelajaran akuntansi dan motivasi siswa untuk belajar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan membantu guru dalam mempertimbangkan pemilihan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa, terkhusus di mata pelajaran akuntansi.

- b. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia mereka baik tenaga pendidik maupun siswanya.

c. Bagi Prodi

Penelitian ini akan memberikan pengetahuan dan kontribusi nyata kepada Pendidikan ekonomi dalam penelitian eksperimen di sekolah, yang akan membantu memenuhi misi prodi. Selain itu, akan menjadi referensi bagi mahasiswa selanjutnya untuk menerapkan penelitian sesuai dengan karakteristik prodi Pendidikan ekonomi.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup pada penelitian ini adalah:

1. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah hasil belajar akuntansi, model pembelajaran *Group Investigation* (GI), model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT), dan motivasi belajar.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X AKL.

3. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Bandar Lampung.

4. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun Pelajaran 2024/2025

5. Ilmu Penelitian

Penelitian ini termasuk ke dalam ruang lingkup ilmu pendidikan.

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Belajar dan Pembelajaran

Perubahan kemampuan yang diperoleh siswa akibat dari pengalaman dan interaksi siswa dengan dunia dikenal sebagai belajar. Belajar dilakukan siswa untuk mencapai tujuan belajar, sasaran atau tujuan pembelajaran harus lebih ambisius, artinya pengetahuan dan keterampilan harus digunakan dalam pembelajaran aktif. Menurut pendapat Burton dalam (Faizah & Kamal, 2024) menjelaskan belajar diartikan interaksi dan memiliki makna sebagai proses, dimana seorang individu yang melakukan sesuatu secara sadar untuk mencapai tujuan perubahan tertentu bisa dikatakan mereka sedang belajar.

Belajar adalah tindakan secara sadar oleh individu untuk memperoleh pemahaman tentang apa yang telah mereka pelajari sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan sekitarnya (Syah & Pertiwi, 2024). Pendapat yang sama mengatakan belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja maupun tidak sengaja oleh setiap individu, sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa berjalan menjadi bisa berjalan, tidak bisa membaca menjadi bisa membaca (Makki & Aflahah, 2019).

Belajar merupakan proses aktivitas mental dimana seorang individu melalui pendidikan atau pengalaman yang menyebabkan perubahan perilaku yang positif dan relatif berjangka panjang, proses ini melibatkan aspek fisik dan

psikologis kepribadiannya (Qur'ani, 2023). Sejalan dengan Bunyamin (2021) setelah belajar seseorang harus dapat mengubah perilakunya, perubahan ini tidak hanya mencakup pengetahuan kognitif, tetapi juga sikap, nilai, dan keterampilan.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat dipahami, belajar ialah suatu proses seorang individu, proses ini penyebab terjadinya perubahan tingkah laku yang positif atau menjadi lebih baik. Dengan belajar individu akan memahami hal baru, dari yang tidak tahu mengenai sesuatu setelah belajar dia bisa memahami atau mengerti hal tersebut.

Arti pembelajaran tidak bisa lepas dari pengertian belajar, karena belajar dan pembelajaran merupakan satu rangkaian kegiatan dalam pendidikan. Pembelajaran adalah suatu proses yang meliputi proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar (Pane & Dasopang, 2017). Menurut UU Republik Indonesia No 20 Th 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran menurut Bunyamin (2021) diartikan suatu sistem, yang terdiri dari beberapa komponen yang saling berhubungan, komponen tersebut, meliputi: tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Semua komponen pembelajaran harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan media, metode, strategi, dan pendekatan apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian Dolong (2016) menjelaskan komponen-komponen dalam pembelajaran, komponen pembelajaran merupakan *system* yang memiliki keterkaitan satu sama lain dan berinteraksi dalam mengembangkan pembelajaran. Komponen-komponen tersebut terdiri dari tujuan pendidikan, peserta didik, pendidik, bahan atau materi pelajaran, model, metode, media, dan evaluasi.

Keberhasilan proses belajar mengajar dapat diukur dengan evaluasi pembelajaran yaitu hasil belajar yang diperoleh siswa. Indikator keberhasilan belajar dapat dilihat dari (1) siswa menunjukkan tingkat kinerja yang tinggi dalam menyerap materi pelajaran, baik secara individu maupun kelompok, dan (2) siswa telah menyelesaikan perilaku yang sesuai dengan tujuan pengajaran/instruksional khusus (Rahman, 2021).

Berdasarkan penjelasan mengenai belajar dan pembelajaran dapat diketahui belajar dan pembelajaran memiliki peran penting dalam pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik. Belajar dan pembelajaran dapat membantu untuk mengembangkan potensi diri siswa dan meningkatkan kualitas hidupnya serta bermanfaat bagi masyarakat. Belajar dengan pembelajaran saling berkaitan karena dalam proses belajar terjadi sebuah pembelajaran yang dialami oleh seseorang. Belajar dan pembelajaran menjadi satu kesatuan. Seorang yang belajar pasti mengalami proses pembelajaran baik itu didampingi oleh sang pemberi belajar atau pendidik maupun bersama dirinya sendiri. Dimana dalam proses belajar dan pembelajaran tersebut terdapat berbagai macam cara atau teknik dalam pelaksanaannya.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar ialah istilah di dunia pendidikan yang berkaitan dengan kegiatan belajar, dimana hasil belajar ini berasal dari pengalaman dan proses belajar siswa di sekolah. Hasil belajar dapat dilihat dari evaluasi di akhir pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Hasil belajar adalah perubahan yang diperoleh individu/seseorang setelah melaksanakan proses belajar dan pembelajaran. Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya (Gultom dkk., 2023). Sejalan dengan Samsudin (2019) hasil belajar diartikan perubahan-perubahan dalam diri siswa sebagai hasil dari proses belajar atau selama ia berinteraksi dengan lingkungan belajarnya.

Menurut Hamalik dalam (Bunyamin, 2021:81) hasil belajar itu dapat terlihat dari terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku. Belajar merupakan proses yang kompleks, dan terjadinya perubahan perilaku pada saat proses belajar yang diamati, dan perubahan perilaku siswa setelah dilakukan penilaian. Sejalan dengan pendapat Harefa (2020) hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah dilaksanakannya penilaian atau evaluasi. Menurut pemahaman Salshabella dkk. (2022) hasil belajar adalah evaluasi proses dan pengenalan berulang, hasil belajar meningkatkan kepribadian seseorang dan memungkinkan mereka untuk mengubah pikiran mereka, yang dapat disimpan untuk waktu yang lama atau bahkan tidak akan hilang sama sekali.

Dengan demikian hasil belajar dalam dunia pendidikan merupakan hasil yang dicapai oleh siswa setelah proses pembelajaran yang dilakukannya. Hasil disini merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar yang merubah perilaku siswa menjadi lebih baik. Hasil belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku yang dapat diamati dari beberapa aspek.

Dalam Taksonomi Bloom, aspek yang menggambarkan hasil belajar siswa dari proses belajar dibagi menjadi tiga domain (ranah), yaitu: 1) Kognitif: mengacu pada kemampuan berpikir intelektual siswa (pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*). 2) Afektif: berkaitan dengan sikap, kemampuan, dan tugas emosional siswa, yaitu sikap, perasaan, dan nilai mereka. 3) Psikomotorik: berkaitan dengan keterampilan siswa (Bunyamin, 2021: 101-103). Dalam penelitian (Helwaniah dkk., 2024) aspek taksonomi bloom ini dijadikan sebagai indikator belajar, yaitu penilaian ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satu yang memengaruhi hasil belajar yaitu faktor kecerdasan emosional yang dimiliki siswa secara individu (Ridho'i, 2022). Sementara menurut Leni & Sholehun (2021) hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor ada faktor

internal (minat, bakat, motivasi, dan cara belajar) dan faktor eksternal (lingkungan Sekolah dan Lingkungan Keluarga).

Dalam penelitian Damayanti (2022) faktor dalam diri siswa yang memengaruhi hasil belajarnya disebut dengan faktor internal, ini mencakup komponen jasmani (kondisi fisik, kesehatan dan kebugaran siswa) dan komponen psikologis (intelegensi, motivasi, minat, bakat, kesiapan, dan tanggung jawab). Selain faktor internal, terdapat faktor eksternal yaitu semua faktor diluar diri siswa juga memengaruhi keberhasilan belajar siswa. Faktor-faktor eksternal ini terdiri dari guru, lingkungan sosial (termasuk teman sebaya), kurikulum sekolah (penentuan pendekatan, model, metode, teknik, dan media pembelajaran), dan sarana prasarana (Makki & Aflahah, 2019).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat dipahami, faktor yang memengaruhi hasil belajar itu diklasifikasikan menjadi dua, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal sendiri itu faktor yang ada dalam diri siswa itu sendiri yang dapat memengaruhi hasil belajarnya atau dapat memengaruhi proses belajarnya. Faktor internal ini terdiri dari kondisi jasmaninya, kecerdasan, minat dan bakat, dan motivasi belajar siswa itu sendiri. Sedangkan, faktor eksternal merupakan faktor diluar diri siswa yang dapat memengaruhi hasil belajar nya. Faktor ini sendiri seperti lingkungan sosial (keluarga dan teman), kurikulum yang digunakan sekolah, sarana dan prasarana yang disediakan sekolah dan guru yang mengajar. Untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan tentunya tidak lepas dari faktor internal dan eksternal yang baik untuk menunjang keberhasilan pencapaian siswa tersebut.

3. Model Pembelajaran Kooperatif

Salah satu komponen penting dalam pembelajaran adalah model pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran harus tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa, selaras dengan kurikulum merdeka saat ini. Model pembelajaran merupakan rencana yang merancang pembelajaran dari awal

hingga akhir pembelajaran untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Model pembelajaran adalah serangkaian penyajian materi ajar dari segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan dalam proses belajar mengajar (Hrp dkk., 2022).

Model pembelajaran ialah kerangka ide, atau acuan yang menunjukkan guru melakukan kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran dengan ciri khasnya sendiri dalam konteks sekolah (Salamun dkk., 2023:3). Senada dengan Kemendikbud (2014) model pembelajaran adalah suatu pembelajaran yang memiliki kerangka operasional dan kerangka konseptual pembelajaran yang memiliki nama, urutan logis, ciri, pengaturan, dan budaya.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat dipahami, model pembelajaran adalah pedoman yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, pedoman ini memuat rencana pembelajaran dari awal hingga akhir dan juga memuat bahan dan alat ajar yang digunakan serta evaluasi yang akan diberikan dalam pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran ini penting dalam proses pembelajaran agar pembelajaran tersusun dan pembelajaran menjadi efektif untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.

Terdapat berbagai macam model pembelajaran yang bisa digunakan untuk pembelajaran. Dalam penelitiannya, Yulia dkk. (2020) menyimpulkan pembelajaran kooperatif menjadi salah satu model yang efektif diterapkan di kelas, karena mampu meningkatkan kualitas diri murid untuk terus menerus belajar dan aktif dalam proses belajarnya serta mampu meningkatkan hasil belajarnya. Selaras dengan Wilantini dkk. (2017) model pembelajaran kooperatif berfokus pada prestasi belajar dan hasil belajar, serta meningkatkan interaksi siswa.

Menurut Anitra (2021) model pembelajaran kooperatif merupakan jenis pembelajaran dimana bekerja sama dalam kelompok untuk saling membantu, menyelesaikan masalah atau kasus. Selaras dengan Sahrul dkk.

(2022) pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif, guru mempersiapkan siswa untuk berinteraksi dan bekerja sama, hal ini membuat siswa bekerja sama dalam kelompok kecil dan saling mendukung dalam proses belajar satu sama lain.

Pembelajaran kooperatif adalah kerangka konseptual rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Amalia dkk., 2023). Menurut Slavin dalam (Indraswari, 2017) "*in cooperative learning methods, students work together in four member teams to master material initially presented by the teacher*" yang memiliki arti dalam model pembelajaran kooperatif, siswa bekerja sama dalam tim yang beranggotakan empat orang untuk menguasai materi yang telah diberikan sebelumnya oleh guru. Selaras dengan Sapmawati (2021) *cooperative learning* ialah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar kelompok kecil yang terdiri dari empat hingga enam orang secara kolaboratif agar peserta didik lebih semangat dan termotivasi dalam belajar.

Tujuan model pembelajaran kooperatif yaitu agar siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran, yaitu hasil belajar akademik yang baik, penerimaan terhadap perbedaan individu (ras, suku, budaya, dan kemampuan), dapat berkembangnya keterampilan sosial (Hasanah & Himami, 2021). Untuk mencapai tujuan pembelajaran (hasil belajar yang optimal), ada lima unsur model pembelajaran kooperatif yang harus diterapkan dan juga menjadi indikator model pembelajaran *cooperative*, yaitu saling ketergantungan positif antar siswa, tanggung jawab individu yang membuat setiap siswa menjadi mandiri, komunikasi antar anggota, dan evaluasi proses dalam kelompok setelah pembelajaran kooperatif selesai (Dihuma dkk., 2024).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat dipahami, model pembelajaran kooperatif adalah model yang dilakukan dalam bentuk kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pembagian kelompok masing-masing siswa memiliki kemampuan yang berbeda, tiap

kelompok terdiri dari 4-6 anggota. Dalam model ini siswa dituntut untuk aktif dan bisa mengembangkan kemampuannya melalui kerjasama dalam kelompok. Terdapat beberapa model pembelajaran kooperatif, yaitu *Student Team Achievement Division (STAD)*, *Team Game Tournament (TGT)*, *Jigsaw*, *Group Investigation (GI)*, *Think Pair Share (TPS)*, *Number Head Together (NHT)*, *Make A Match*, dan *Rotating Trio Exchange* (Sulistio & Haryant, 2022).

4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation (GI)*

Group Investigation merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang paling kompleks, dimana siswa lebih aktif dan bertanggung jawab untuk mengelola materinya sendiri. *Group Investigation* merupakan tipe model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh sharan dan sharan, dimana model ini memiliki pendekatan pengelolaan yang fokusnya menekankan pilihan dan kontrol siswa (Salamun dkk., 2023). Menurut Gultom dkk. (2023) dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe GI dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir kritis secara mandiri dan berkolaborasi dengan kelompoknya, keterlibatan siswa dapat dilihat dari awal hingga akhir pembelajaran.

Selaras dengan Idayatun & Setiawati (2022) *Group Investigation* merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menekankan pada partisipasi dan aktivitas peserta didik untuk mencari sendiri materi (informasi) pelajaran yang akan dipelajari melalui bahan-bahan yang tersedia, misalnya dari buku pelajaran atau peserta didik dapat mencari melalui internet. Pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* membagi murid menjadi kelompok yang terdiri dari 2-6 anggota, dimana setiap kelompok bisa memilih subtopik yang disediakan (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016:73)

Dari pemaparan diatas dapat dipahami, pembelajaran menggunakan tipe *Group Investigation (GI)* murid belajar dalam kelompok (2-6 anggota) dan murid harus bisa berkomunikasi dengan baik dan mahir berkolaborasi dalam

proses kelompoknya. Mereka memilih topik untuk dipelajari, melaksanakan penelitian mendalam mengenai sub topik pilihannya dan kemudian menyajikan laporan yang telah dibuatnya.

Setiap model pada dasarnya mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing dalam proses penerapannya. Kelebihan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Group Investigation* yang disampaikan oleh (Astuti, 2020) model *Group Investigation* berpotensi untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa (aktivitas belajar dan hasil belajar). Kelebihan lain disampaikan oleh Irawan dkk. (2024) dalam penelitiannya, yaitu kelebihan GI dalam pembelajaran membantu siswa menjadi percaya diri dan tuntutan untuk menyelesaikan tugas memotivasi siswa untuk belajar, siswa merasakan kebebasan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan, meningkatkan kemampuan bekerja secara tim, dan menemukan cara memecahkan masalah yang sulit.

Tentu saja model ini selain memiliki kelebihan, model ini juga memiliki kekurangan. Sedangkan kekurangan model *Group Investigation* yang disampaikan oleh Bauw & Sucipto (2024), terdapat kemungkinan kontribusi siswa yang akademiknya rendah tidak ada dan siswa yang akademiknya tinggi mendominasi kelompok. Beberapa kelemahan lainnya disampaikan oleh Handayani dkk. (2021), yaitu karena model ini terlalu kompleks sulit untuk menerapkannya, sulit memberikan nilai perorangan memberikan penilaian secara perorangan, tidak semua topik cocok dengan model ini.

Menurut Simamora dkk. (2024:65-68) terdapat enam indikator yang menjadi tahapan penerapan model kooperatif tipe *Group Investigation*, yaitu: *Grouping* (pengelompokkan), *planning* (perencanaan), *investigation* (penyelidikan), *organizing* (pengornisasian), *presenting* (presentasi), dan *evaluating* (evaluasi). Menurut (Manalu dkk., 2024), langkah-langkah penerapan model pembelajaran GI ini juga menjadi indikator-indikator dari model GI. Berikut ini langkah-langkah penerapan model pembelajaran

kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) yang dijelaskan (Vitaloka dkk., 2019) dapat dilihat di Tabel 3:

Tabel 3. Langkah-langkah pembelajaran *Group Investigation*

Tahap	Aktivitas
<i>Grouping</i>	Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok yang heterogen sesuai ketertarikan topik
<i>Planning</i>	Guru menjelaskan tugas kelompok yang harus dikerjakan dan siswa merencanakan tugas mereka
<i>Investigation</i>	Siswa melakukan penyelidikan topik yang dipilih dan tiap anggota berkontribusi sesuai tugasnya
<i>Organizing</i>	Masing-masing kelompok berdiskusi terkait hasil penyelidikan dan merencanakan presentasi.
<i>Presenting</i>	Setiap kelompok mengutus perwakilan untuk menyampaikan hasil penyelidikan. Kelompok lain dapat memberikan tanggapan terhadap hasil pembahasan
<i>Evaluating</i>	Guru memberikan penjelasan singkat bila terjadi kesalahan konsep dan memberikan kesimpulan. Lalu lanjut evaluasi dengan soal-soal terkait materi

Sumber: Diolah dari Vitaloka dkk. (2019)

5. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT)

TGT merupakan model pembelajaran yang efektif digunakan dan dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dan berkompetisi untuk menunjukkan pengetahuan yang diperolehnya. Penelitian (Fauziah & Anugraheni, 2020) menjelaskan bahwa *Team Games Tournament* (TGT) dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edward, pembelajaran dengan model ini dilakukan dengan pertandingan permainan antar kelompok atau tim. Pada umumnya menurut (Situmorang, 2024), dalam TGT setiap kelompok terdiri dari empat hingga enam siswa yang masing-masing dengan kemampuan, jenis, agama, dan suku yang berbeda.

Pembelajaran kooperatif menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) menurut Allung dkk. (2023) mudah digunakan, dimana TGT merupakan model yang melibatkan aktivitas untuk semua siswa, tidak peduli dengan perbedaan status mereka, serta menggabungkan permainan dan *reinforcement*. Model *Team Games Tournament* (TGT) adalah model

pembelajaran kooperatif dengan kegiatan pertandingan (*tournament*) akademik dalam kelas dengan menggunakan kuis-kuis dimana peserta didik bersaing mewakili tim dengan anggota tim lain, peserta yang mewakili tim nya memiliki kinerja akademik yang sama atau setara (Ayu dkk., 2020).

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat dipahami, model *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang pembelajarannya dilaksanakan secara kelompok dan permainan untuk mendapatkan sebuah penghargaan. Pembagian kelompok dilakukan dengan karakteristik siswa yang berbeda-beda, jumlah anggota dalam kelompok terdiri dari 4-6 siswa sama seperti model kooperatif lainnya. Dengan adanya kelompok belajar siswa dituntut untuk memahami materi lebih dalam dan mempersiapkan diri mereka untuk mengikuti *games* yang memuat pertanyaan sesuai materi yang dipelajari. Dengan adanya *games* dan *tournament* peserta didik tidak akan mudah bosan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kelemahannya sendiri. Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* ini memiliki beberapa keunggulannya. Seperti yang disampaikan oleh Sabila & Isroah (2021), yaitu siswa memiliki lebih banyak kebebasan untuk berinteraksi dan berpendapat sehingga suasana belajar di kelas lebih hidup dan tidak membosankan, siswa memiliki rasa percaya diri yang lebih besar, lebih sedikit perilaku siswa yang mengganggu proses pembelajaran di kelas dan siswa lebih termotivasi untuk belajar, mereka juga akan lebih memahami materi pelajaran dan dapat menggunakan seluruh kemampuan mereka untuk menelaah topik atau materi yang diterima. Kelebihan lainnya disampaikan oleh Nofyanti dkk. (2024) dengan tipe TGT siswa belajar menerima perbedaan, kemampuan untuk menguasai materi dengan cepat dalam waktu yang *relative* singkat, meningkatkan upaya siswa untuk bersosialisasi, meningkatkan kepekaannya dan toleransi yang tinggi.

Selain kelebihan tersebut, tentu saja model *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki kelemahannya. Menurut Saputra dkk. (2024) kelemahannya, yaitu dalam proses pengelompokan guru menghadapi kesulitan dalam menyatukan murid yang heterogen, termasuk gaya belajar siswa itu sendiri. Kelemahan lainnya diungkapkan oleh Nurjanah dkk. (2024), yaitu sebelum model TGT diterapkan, guru harus benar-benar siap dalam persiapannya, seperti harus membuat soal untuk turnamen dan guru harus tau urutan akademik murid. Kegiatan ini cukup menyita banyak tenaga, pikiran, dan waktu guru.

Indikator-indikator penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ada lima, yaitu Presentasi di kelas, tim, *game*, *tournament*, dan penghargaan tim, kelima indikator ini juga merupakan tahapan pelaksanaan model TGT. Empat tahap penerapan TGT menurut (Mahardi dkk., 2019), yaitu: mengajar, kerja kelompok, game, dan turnamen. Terdapat satu tahapan tambahan yaitu penghargaan tim, menurut Fatmawati & Yuliatin (2019), penerapan TGT memiliki lima tahapan, yaitu *class presentation, team, games, tournament, and team recognition*. Berikut ini tabel langkah-langkah pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dijelaskan oleh (Simamora dkk., 2024), yaitu:

Tabel 4. Langkah-langkah pembelajaran *Teams Games Tournament*

Tahap	Aktivitas
<i>Class Presentation</i>	Guru melakukan presentasi kelas berupa pemberian motivasi, penyampaian tujuan pembelajaran, materi, dan pembahasan singkat mengenai tugas kelompok.
<i>Teams</i>	Guru membagi murid menjadi kelompok-kelompok kecil (4 s.d. 6 anggota) untuk memperdalam materi sebagai persiapan untuk pertandingan.
<i>Games</i>	Siswa secara berkelompok mengerjakan soal-soal yang diberikan. Soal-soal ini ada dalam <i>game</i> yang akan dilakukan.

Tabel 4. Lanjutan

<i>Tournament</i>	Siswa melaksanakan turnamen, turnamen sudah terstruktur. Disinilah turnamen antar siswa perwakilan yang memiliki kesamaan untuk berlomba mendapatkan skor.
<i>Team Recognition</i>	Guru mengumumkan kelompok yang meraih skor tertinggi atau kelompok yang mencapai kriteria dan memberikan hadiah kepada kelompok

Sumber: Diolah dari Simamora dkk. (2024)

6. Motivasi Belajar

Proses belajar dan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Dalam faktor internal, motivasi belajar siswa menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran siswa. Menurut Hidayah & Hermansyah (2016), motivasi adalah suatu emosi yang mendorong atau menggerakkan seseorang untuk melakukan sesuatu atau untuk mencapai sesuatu. Sejalan dengan teori George R. Terry “*motivation is desire within an individual that stimulates him or her to action*” motivasi adalah keinginan di dalam seorang individu yang mendorong ia untuk bertindak (Harisuddin, 2019). Teori motivasi Herzberg menjelaskan terdapat dua jenis faktor yang mendorong individu untuk berusaha mencapai kepuasannya, yaitu faktor *hygiene* (faktor ekstrinsik untuk menghindari ketidakpuasan seperti imbalan, lingkungan, dan hubungan antar *human*) dan faktor motivator (intrinsik untuk berusaha mencapai kepuasan, seperti *achievement*, pengakuan) (Bunyamin, 2021).

Teori Uno mengatakan motivasi belajar merupakan dorongan dalam diri siswa (hasrat dan keinginan) dan luar siswa (lingkungan belajar dan kegiatan belajar yang menarik) pada siswa yang sedang belajar untuk mendapatkan perubahan tingkah laku (Uno, 2016). Selaras dengan Kusumawati dkk. (2024), motivasi belajar adalah segala sesuatu yang dilakukan untuk mendorong atau menggerakkan seseorang untuk lebih giat dalam belajar dan mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Merangkum beberapa pendapat diatas, dapat dipahami bahwa motivasi belajar adalah dorongan dari dalam diri dan luar siswa untuk melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan yaitu hasil belajar. Motivasi belajar penting dimiliki siswa untuk memahami hasil belajar dan mendorong siswa untuk memahami proses pembelajaran. Seseorang yang memiliki motivasi belajar akan terlihat dari bagaimana sikapnya dalam kegiatan belajar.

Ciri-ciri adanya motivasi belajar yang baik pada diri individu adalah tekun menjalankan tugas, ulet, menunjukkan minat terhadap berbagai masalah, tidak cepat bosan pada tugas-tugas, dapat mempertahankan pendapatnya, tidak mudah melepas hal yang diyakini, senang mencari dan memecahkan masalah belajar (Kusumawati dkk., 2024). Menurut teori Uno (2016:23) ada enam indikator motivasi belajar, yaitu: adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif.

B. Penelitian Relevan

Tabel 5. Penelitian yang Relevan

No	Penulis	Judul	Keterangan
1	Trisnayanti & Juniartina, (2020)	Penerapan Model Pembelajaran <i>Group Investigation</i> (GI) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Perkembangbiakan Makhluk Hidup Kelas IX A5 Smp Negeri	Hasil: Hasil belajar siswa kelas IX A 5 SMP Singaraja tahun pelajaran 2018/2019 dapat ditingkatkan dengan menerapkan model GI (<i>Group Investigation</i>) Hal ini ditunjukkan dari nilai rata-rata hasil belajar 81,0 yang termasuk kategori tinggi, dan nilai 86,0 yang meningkatkan pada siklus II sebesar 5,8%.

Tabel 5. Lanjutan

		I Singaraja Tahun 2019	<p>Persamaan: Sama sama menggunakan model kooperatif tipe <i>Group Investigation</i> (GI) (X) dan Hasil Belajar (Y).</p> <p>Perbedaan: Penelitian tersebut tergolong PTK sedangkan penelitian ini jenis komparatif eksperimen. Hanya fokus pada penggunaan model kooperatif tipe GI tanpa membandingkan dengan model tipe lain dan tidak terdapat variabel moderator.</p> <p>Kebaruan: Membandingkan model kooperatif tipe GI dengan tipe TGT dan terdapat variabel motivasi belajar sebagai moderator. Fokus pada mata pelajaran akuntansi di SMK.</p>
2	Ain dkk., (2019)	Perbandingan Hasil Belajar Model Pembelajaran TPS dan GI Memperhatikan Motivasi Belajar	<p>Hasil: Temuan penelitian ini yaitu ada perbedaan hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran TPS dibandingkan dengan GI. Siswa dengan motivasi tinggi yang menggunakan TPS hasil belajar nya lebih tinggi, untuk motivasi rendah hasil belajarnya lebih tinggi menggunakan GI.</p> <p>Persamaan: Sama-sama menggunakan model <i>Group Investigation</i> untuk melihat hasil belajar siswa dan terdapat variabel motivasi belajar siswa sebagai moderator.</p> <p>Perbedaan: Model yang dibandingkan berbeda dan subjek objek penelitiannya berbeda.</p> <p>Kebaruan: Penelitian ini membandingkan model pembelajaran <i>Group Investigation</i> dengan model <i>Teams Games Tournament</i> dan memperhatikan motivasi belajar siswa sebagai variabel</p>

Tabel 5. Lanjutan

			moderatornya. Fokus di bidang ilmu akuntansi di jenjang SMK.
3	Bali dkk., (2024)	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran <i>Group Investigation</i> Kelas IX UPTD SMP Negeri 3 Gunungsitoli Tahun Pelajaran 2023/2024	<p>Hasil: Hasil refleksi melalui penerapan model pembelajaran <i>Group Investigation</i> rata-rata 61,35% dengan kriteria cukup pada siklus I dan 88,13% dengan kriteria baik Siklus II. Ketuntasan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran <i>Group Investigation</i> rata-rata 61,29% pada Siklus I dengan kriteria cukup dan 87,10% pada Siklus II dengan kriteria baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa, penerapan model pembelajaran <i>Group Investigation</i> dapat meningkatkan keterlibatan tanggung jawab peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.</p> <p>Persamaan: Memiliki salah satu variabel bebas yang sama yaitu Model pembelajaran kooperatif tipe <i>Group Investigation</i> dan variabel terikatnya adalah hasil belajar.</p> <p>Perbedaan: Jenis penelitian tersebut adalah PTK sedangkan penelitian ini adalah komparatif dengan pendekatan eksperimen. Tidak terdapat variabel motivasi belajar dan model pembelajaran yang dibandingkan.</p> <p>Kebaruan: Penelitian ini membandingkan model tipe GI dengan tipe TGT. Terdapat motivasi belajar sebagai variabel moderator. Bidang ilmu akuntansi. dan jenjang Pendidikan lebih tinggi yaitu sekolah kejuruan</p>

Tabel 5. Lanjutan

4	Husain dkk., (2023)	Perbandingan Model Kooperatif Tipe <i>Numbered Head Together</i> (NHT) dan <i>Group Investigation</i> (GI) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 8 Gowa	<p>Hasil: Rata-rata hasil belajar siswa sebelum penerapan NHT dan GI yaitu sebesar 60,68 dan 60,00. Setelah penerapan model pembelajaran NHT (74,11) dan GI (69,94) sebesar 72, hal ini menunjukkan hasil belajar matematika siswa meningkat dan berada dalam kategori tinggi.</p> <p>Persamaan: Memiliki salah satu variabel bebas yang sama yaitu Model pembelajaran kooperatif tipe <i>Group Investigation</i> dan variabel terikatnya adalah hasil belajar.</p> <p>Perbedaan: Model yang dibandingkan berbeda. Tidak terdapat variabel moderasi dalam penelitian terdahulu ini.</p> <p>Kebaruan: Penelitian ini membandingkan model kooperatif tipe GI dengan tipe TGT dan terdapat variabel moderasi yaitu motivasi belajar. Fokus penelitian ini di bidang ilmu ekonomi (akuntansi) yang memiliki subjek kelas X jurusan akuntansi.</p>
5	Armin dkk., (2024)	Penerapan Model Pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) Berbantu Media <i>Quizizz</i> untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 1 Makassar	<p>Hasil: Dengan bantuan <i>Quizizz</i>, model tipe TGT mampu meningkatkan motivasi belajar siswa untuk belajar materi struktur bumi dan perkembangannya dalam IPA. Hal ini terlihat dari hasil angket motivasi belajar siswa yang terus meningkat selama siklus I dan siklus II Selain itu penerapan model TGT membuat siswa lebih aktif selama proses pembelajaran dan memiliki rasa tanggung jawab untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.</p> <p>Persamaan: Variabel bebasnya sama-sama model kooperatif <i>Teams Games</i></p>

Tabel 5. Lanjutan

			<p><i>Tournament</i> (TGT) dan terdapat motivasi belajar yang diukur.</p> <p>Perbedaan: Motivasi belajar dalam penelitian tersebut sebagai variabel terikat sedangkan dalam penelitian ini motivasi belajar sebagai variabel moderator. Tidak membandingkan dengan model tipe lainnya.</p> <p>Kebaruan: Melakukan perbandingan tipe TGT dengan tipe GI. Terdapat variabel motivasi sebagai variabel moderator. Bidang ilmu ekonomi (akuntansi) di SMK.</p>
6	Nugraha & Subroto, (2020)	<p>Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dengan <i>Media Role Card</i> Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kediri</p>	<p>Hasil: Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai <i>Asymp.Sig</i> bernilai $0.00 < 0.005$ (kurang dari 0.005). Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik pada materi lembaga jasa keuangan di SMAN 2 Kediri.</p> <p>Persamaan: Penelitian sama-sama meneliti model kooperatif Tipe TGT, hasil belajar, dan motivasi belajar.</p> <p>Perbedaan: Penelitian terdahulu menjadikan motivasi belajar sebagai variabel Y, sedangkan dalam penelitian ini sebagai variabel moderator.</p> <p>Kebaruan: Melakukan perbandingan tipe TGT dengan tipe GI. Variabel motivasi sebagai variabel moderator. Jenjang Pendidikan di SMK jurusan AKL dengan materi perbankan dasar.</p>
7	Walyafi dkk., (2024)	<p>Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Antara Penerapan Model <i>Teams</i></p>	<p>Hasil: Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan signifikan hasil belajar peserta didik antara penerapan model pembelajaran TGT dengan PBL. Dimana</p>

Tabel 5. Lanjutan

		<p><i>Games Tournament</i> (TGT) Dengan <i>Problem Based Learning</i> (PBL) Pada Materi Perubahan Lingkungan Di Kelas X MAN 3 Kota Padang</p>	<p>berdasarkan nilai N-Gain kelas eksperimen I yaitu, 24,55% lebih baik dari kelas eksperimen II yaitu, 11,1% pada materi perubahan lingkungan di MAN 3 Padang.</p> <p>Persamaan: Penelitian sama quasi eksperimen. Variabel bebas yaitu TGT. Variabel terikat hasil belajar. Tingkatan sekolahnya sama yaitu SMA sederajat dengan SMK.</p> <p>Perbedaan: Model yang dibandingkan berbeda. Dalam penelitian ini peneliti membandingkan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Group Investigation</i> dengan tipe <i>Teams Games Tournament</i>.</p> <p>Kebaruan: Terdapat variabel moderasi yaitu motivasi belajar. Bidang ilmu yang digunakan adalah ilmu ekonomi (akuntansi) dan jenjang Pendidikan adalah sekolah kejuruan.</p>
8	Rosanti dkk., (2024)	<p>Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Model Pembelajaran TGT Dan Model Pembelajaran GI (<i>Group Investigation</i>).</p>	<p>Hasil: Hasil penelitian terdahulu menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara yang menggunakan model TGT dalam pembelajarannya dengan siswa yang menggunakan model GI. Dengan nilai $t_{hitung} = 7,46$ sedangkan untuk nilai t_{tabel} dengan error $0,05 = 3,98$. Maka dapat disimpulkan $t_{hitung} > t_{tabel}$.</p> <p>Persamaan: Sama-sama membandingkan hasil belajar menggunakan model TGT dan GI.</p> <p>Perbedaan: Penelitian terdahulu tidak memiliki variabel moderator, jenjang dan mata pelajaran yang diteliti berbeda.</p> <p>Kebaruan: Terdapat variabel moderasi yaitu motivasi belajar, subjek penelitian</p>

Tabel 5. Lanjutan

			ke SMK jurusan akuntansi mata pelajaran dasar-dasar akuntansi.
9	Rasyid, (2024)	Peningkatan Hasil Belajar Sosiologi Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Group Investigasi</i>	<p>Hasil: Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa dapat belajar lebih baik dalam sosiologi menggunakan model pembelajaran <i>Group Investigation</i>. Hasil belajar siswa ditunjukkan pada siklus II jumlah nilai 2.100 dengan rata-rata 84. Hasil ini telah mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan peneliti yaitu 80% di atas KKM 75.</p> <p>Persamaan: Sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Group Investigation</i> (variabel bebas) dan hasil belajar (variabel terikat).</p> <p>Perbedaan: Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen sedangkan penelitian tersebut adalah PTK..</p> <p>Kebaruan: Melakukan perbandingan tipe GI dengan tipe TGT. Terdapat variabel motivasi sebagai variabel moderator. Fokus mata pelajaran dasar-dasar akuntansi SMK.</p>
10	Tiandani dkk., (2015)	Studi Perbandingan Hasil Belajar Akuntansi Antara Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) dan <i>Make A Match</i> Dengan Memperhatikan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas X Akuntansi SMK Swadhipa 1 Natar Lampung Selatan Tahun	<p>Hasil: Hasil penelitian menunjukkan bahwa: terdapat perbedaan hasil belajar akuntansi antara siswa yang pembelajarannya menggunakan PBL dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan MaM. Perhitungan memperoleh signifikansi $0,011 < 0,05$, yang berarti H_0 diterima dan menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar. Penelitian ini juga menunjukkan ada interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran akuntansi, dengan signifikansi $0,000 < 0,05$.</p>

Tabel 5. Lanjutan

Pelajaran 2014/2015	<p>Persamaan: Sama-sama menggunakan model kooperatif untuk variabel bebas dan hasil belajar sebagai variabel terikat dan motivasi belajar sebagai variabel moderator.</p> <p>Perbedaan: Tipe model kooperatif yang digunakan berbeda dan materi yang berbeda.</p> <p>Kebaruan: Melakukan perbandingan tipe GI dengan tipe TGT. Mata pelajaran dasar-dasar akuntansi dengan materi perbankan dasar.</p>
------------------------	---

C. Kerangka Pikir

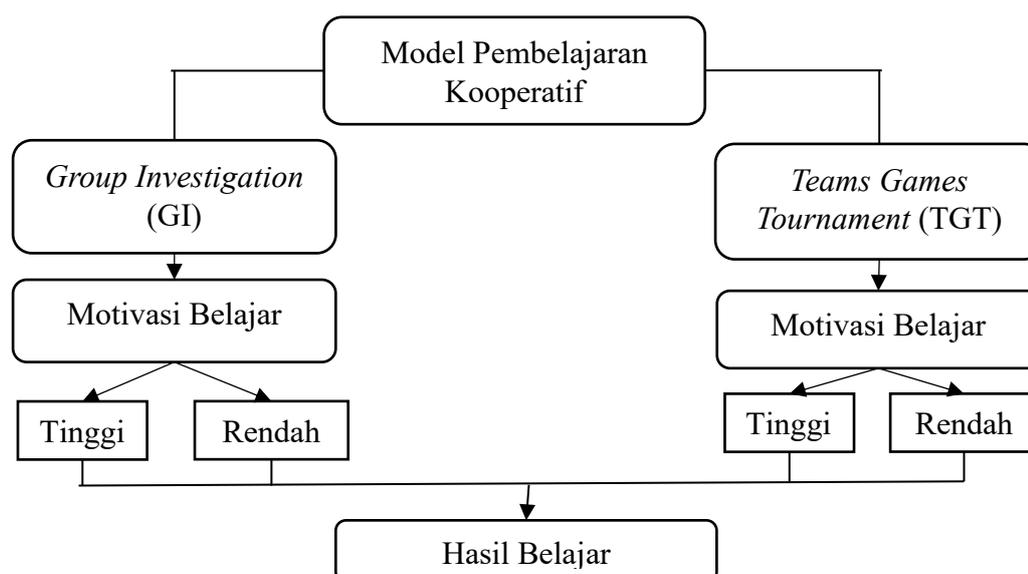
Permasalahan utama yang ditemukan saat penelitian pendahuluan pembelajaran dasar-dasar akuntansi di tempat penelitian yaitu hasil belajar. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik kurang memuaskan, seperti penjelasan dari tabel 1, dimana siswa yang mencapai KKTP hanya sebesar 30,48%. Masalah hasil belajar ini dipengaruhi beberapa faktor, seperti metode pembelajaran masih konvensional dan kurang melibatkan partisipasi peserta didik, sehingga masih ada siswa yang motivasi belajarnya rendah. Dari masalah tersebut, diketahui dalam pembelajaran akuntansi pemilihan penerapan model pembelajaran harus tepat dan menjadi penting untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan. Dalam upaya mengatasi masalah tersebut, penelitian ini mengusulkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) dan tipe *Teams Games Tournament* (TGT), dimana kedua tipe model ini berbeda dalam hal pendekatannya dalam melibatkan siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) merupakan model yang dikembangkan oleh sharan yang mengedepankan kolaborasi atau kerjasama siswa dalam penyelidikan dan pemahaman materi akuntansi, dimulai dari perencanaan hingga presentasi materi. Model *Group Investigation* (GI) ini mengasah keterampilan berpikir kritis siswa, meningkatkan hasil belajar dan

motivasi belajar, serta meningkatkan kemampuan sosial siswa. Penelitian Latuputty (2020) membuktikan *Group Investigation* memberi dampak yang baik bagi peserta didik dalam peningkatan ketercapaian hasil belajar, hasil perhitungan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar sebesar 90 % dari kondisi awal. Hasil penelitian menyatakan bahwa motivasi belajar memberikan kontribusi pada hasil belajar siswa, siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi maka hasil belajarnya tinggi begitupun sebaliknya.

Selain itu, model pembelajaran kooperatif yang dipercaya dapat meningkatkan hasil belajar dan membangkitkan motivasi belajar siswa adalah *Teams Games Tournament* (TGT). TGT adalah tipe pembelajaran dimana siswa dibentuk dalam beberapa kelompok heterogen, baik dari prestasi belajarnya, jenis kelamin, suku, ras, dan kelamin. Penerapan model ini dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa dibuktikan oleh penelitian (Nugraha & Subroto, 2020) bahwa TGT berpengaruh terhadap hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan TGT lebih efisien meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka penelitian ini dapat digambarkan dalam sebuah kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Rumusan hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar dasar-dasar akuntansi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan tipe *Teams Game Tournament* (TGT).
2. Terdapat perbedaan hasil belajar dasar-dasar akuntansi siswa yang motivasi belajarnya tinggi dengan siswa yang motivasi belajarnya rendah.
3. Hasil belajar dasar-dasar akuntansi siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Teams Game Tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Group Investigation* (GI) pada siswa yang motivasi belajarnya tinggi.
4. Hasil belajar dasar-dasar akuntansi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) lebih rendah dibandingkan siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Group Investigation* (GI) pada siswa yang motivasi belajarnya rendah.
5. Ada interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar-dasar akuntansi siswa.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Metode penelitian merupakan cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data penelitiannya. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif menggunakan metode penelitian eksperimental dengan pendekatan komparatif atau perbandingan, metode eksperimen memiliki ciri khas memiliki kelompok kontrol. Metode eksperimen merupakan metode yang mengungkapkan hubungan antara dua variabel atau lebih atau mencari pengaruh suatu variabel terhadap variabel lainnya. Eksperimen sendiri dirancang dan dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk menguji hipotesis (Hikmawati, 2020). Studi komparatif sendiri membandingkan dua kelompok untuk mengetahui apakah beberapa variabel bebas tertentu mempengaruhi atau mengubah variabel terikatnya (Rashid, 2022).

1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan *two factor design*, yaitu desain dalam penelitian eksperimen dengan memperhatikan kemungkinan adanya variabel moderator yang memengaruhi *treatment* (variabel bebas). Dalam desain ini, perlakuan disusun sedemikian rupa sehingga individu dapat menjadi subjek secara bersamaan dalam dua faktor yang berbeda, dimana setiap faktor terdiri atas beberapa level (Dantes, 2017).

Desain dua faktor ini dikenal dengan faktorial 2×2 . Penggunaan *two factor design* dalam penelitian ini disesuaikan dengan adanya dua perlakuan dua tipe pembelajaran kooperatif yaitu GI (X_1), dan tipe TGT (X_2) pada dua

kelas, yaitu X AKL 1 (kelas eksperimen dengan perlakuan X_2) dan X AKL 2 (kelas kontrol dengan perlakuan X_1). Masing-masing kelas juga mempunyai motivasi belajar (Z) sebagai variabel moderator dengan dua level/tingkat yaitu motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

Tabel 6. Desain Eksperimen *Two Faktor Design* (faktorial 2x2)

Model Pembelajaran	<i>Group Investigation</i> (GI)	<i>Teams Games Tournament</i> (TGT))
Motivasi Belajar		
Tinggi	Hasil Belajar	Hasil Belajar
Rendah	Hasil Belajar	Hasil Belajar

Sumber: Diolah dari Paradigma *Factorial Design* Hikmawati (2020)

Dengan desain *two factor design* diperoleh beberapa perbandingan, yaitu (1) perbandingan yang dilakukan antara kedua tipe model pembelajaran kooperatif (GI dan TGT) tanpa menghiraukan motivasi belajar siswa dan perbandingan ini disebut dengan *main effect* atau efek utama model pembelajaran. Selanjutnya diperoleh *main effect* dari motivasi belajar, yaitu membandingkan motivasi belajar rendah dan tinggi tanpa menghiraukan model pembelajaran yang digunakan; (2) perbandingan antara kedua tipe model pembelajaran kooperatif (GI dan TGT) dengan kelompok motivasi tinggi, ini disebut dengan *simple effect*; (3) interaksi antara kedua tipe model pembelajaran kooperatif (GI dan TGT) maupun interaksi antara tipe motivasi belajar.

2. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian meliputi prosedur pra penelitian dan prosedur pelaksanaan penelitian. Tahapan-tahapan yang dilakukan peneliti dalam penelitian eksperimen, yaitu:

- 1) Melakukan observasi dan wawancara di SMKN 1 Bandar Lampung jurusan akuntansi sebagai tahapan awal untuk menemukan masalah yang terjadi, memahami metode mengajar dan model pembelajaran yang digunakan, dan menentukan jumlah kelas yang akan digunakan sebagai populasi dan sampel penelitian. Pemilihan sampel penelitian dengan teknik *simple random sampling* mendapatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol, Dimana kedua kelas tersebut diberikan perlakuan yang berbeda.
- 2) Saat penelitian, di kelas kontrol peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) dan pada kelas eksperimen peneliti menerapkan tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Peneliti menerapkan kedua tipe model pembelajaran kooperatif ini sesuai dengan Langkah-langkah penerapan model pembelajaran yang akan dibuat dalam bentuk RPP dan Modul Ajar sesuai ketentuan kurikulum yang berlaku. Peneliti akan melaksanakan 4 kali pertemuan di kelas. Setelah pertemuan di kelas selesai, peneliti melakukan post test pada sampel tersebut untuk mengukur hasil belajarnya dan menyebarkan angket motivasi belajar untuk melihat tingkat motivasi belajar siswa.
- 3) Setelah eksperimen di kelas selesai, peneliti menguji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi statistika SPSS.
- 4) Menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan di sekolah pilihan peneliti.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Keseluruhan subjek atau objek dalam penelitian yang mempunyai karakteristik yang diperlukan untuk dipelajari dan dianalisis sesuai masalah penelitian disebut populasi. Populasi adalah seluruh objek/subjek yang menjadi sasaran penelitian yang memiliki karakter dan sifat yang sama (Malik, 2018). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Akuntansi Keuangan Lembaga (AKL) SMKN 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 105 terdiri dari tiga kelas.

2. Sampel

Jumlah individu atau siswa yang dipilih dari populasi disebut dengan sampel, yang bisa mewakili populasi secara keseluruhan. Sampel adalah bagian dari populasi yang diambil untuk dijadikan objek pengamatan dan dijadikan dasar dalam pengambilan (Malik, 2018). Sampel dikatakan baik ialah sampel yang sifatnya mewakili (*representative*). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *simple random sampling*. Dengan Teknik tersebut diperoleh sampel kelas X AKL 1 yang berjumlah 36 Dan X AKL 2 berjumlah 34, kemudian kedua kelas tersebut dilakukan pengundian untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil undian diperoleh kelas X AKL 1 sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dan X AKL 2 sebagai kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Group Investigation (GI)*.

C. Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas disebut juga variabel stimulus, *antecedent & predictor*, dengan kata lain variabel ini menjadi penyebab munculnya perubahan variabel lain. Variabel bebas dalam penelitian ini ada dua yaitu model

pembelajaran *Group Investigation* (GI)(X_1) model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) (X_2).

2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variable dependent atau variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat sebab adanya *variable independent*. Variabel ini dilambangkan dengan Y. Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar akuntansi (Y).

3. Variabel Moderator

Variabel ini di lambangkan dengan Z. Variabel moderator merupakan variabel yang juga mempengaruhi variabel terikat, variabel moderator bisa memperkuat atau memperlemah hubungan antara *Independent Variable* (X) dan *Variable dependent* (Y). Variabel motivasi belajar diduga dapat memengaruhi (memperkuat atau memperlemah) hubungan antara model pembelajaran dengan hasil belajar siswa dasar-dasar akuntansi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) dan tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Pada penelitian ini variabel moderator adalah motivasi belajar pada mata pelajaran akuntansi.

D. Definisi Konseptual Variabel

1. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku pada siswa akibat dari mengalami proses belajar dan pembelajaran. Hasil belajar ini mencakup perkembangan siswa tersebut, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Dari sisi peserta didik hasil belajar merupakan hasil proses pembelajaran dari materi tertentu, sedangkan dari perspektif tenaga pendidik, proses mengajar diakhiri dengan evaluasi belajar yaitu hasil belajar.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* (GI)

Model tipe ini merupakan model pembelajaran kooperatif yang menekankan partisipasi dan aktivitas peserta didik dalam menelusuri materi

pelajaran melalui sumber-sumber yang tersedia. *Group Investigation* melibatkan siswa di setiap prosesnya mulai dari perencanaan hingga ke tahap presentasi.

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

Merupakan model kooperatif yang dalam penerapannya terdapat *game* dan *tournament* siswa dalam bentuk kelompok. Model ini guru menyajikan materi dan siswa mengasah materi lebih lanjut dalam kelompoknya untuk persiapan melakukan *games* dan *tournament*. *Tournament* berisi soal-soal yang diberikan sesuai dengan materi yang dipelajari. Saat *tournament* perwakilan siswa akan maju mewakili kelompoknya dan para perwakilan memiliki kinerja akademik sebelumnya setara dengan mereka.

4. Motivasi Belajar

Dorongan intrinsik maupun ekstrinsik pada diri siswa untuk melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran disebut dengan motivasi belajar. Motivasi menjadi salah satu faktor penentu tingkat berhasilnya perbuatan belajar siswa. Seseorang yang memiliki motivasi tinggi tentu saya keinginan untuk melakukan kegiatan belajar dan mencapai tujuan belajarnya. Sedangkan, seseorang yang tidak memiliki motivasi tidak mungkin melakukan aktivitas belajar.

E. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel ini akan memudahkan peneliti untuk memberikan gambaran pengukuran variabel-variabel yang diteliti. Definisi operasional merupakan definisi yang menjadikan variabel-variabel penelitian bersifat operasional yang dari sebuah konsep yang abstrak yang akan memudahkan peneliti untuk melakukan pengukuran (Ridha, 2017).

Tabel 7. Definisi Operasional Variabel

Variabel	Indikator	Tingkat Pengukuran	Skala
Hasil Belajar Dasar-dasar akuntansi	1. Ranah Kognitif	Tingkat besarnya hasil tes formatif	Interval
Model <i>Group Investigation</i> (GI)	1. <i>Grouping</i> (pengelompokkan) 2. <i>Planning</i> (perencanaan) 3. <i>Investigation</i> (penyelidikan) 4. <i>Organizing</i> (pengorganisasian) 5. <i>Presenting</i> (presentasi hasil) 6. <i>Evaluating</i> (evaluasi) (Simamora dkk., 2024)	Tingkat besarnya hasil tes formatif	Interval
Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	1. Persiapan kelas, 2. Belajar bersama kelompok, 3. Permainan yang diberikan guru, 4. Tournament antar kelompok, dan 5. Achivement untuk kelompok yang menang Slavin dalam (Nugraha, 2020)	Tingkat besarnya hasil tes formatif	Interval
Motivasi Belajar	1. Adanya Hasrat dan keinginan ingin berhasil 2. Adanya dorongan dan kebutuhan belajar 3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan 4. Adanya penghargaan dalam belajar 5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar 6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif (Krismony dkk., 2020)	Tingkat besarnya hasil angket (kuesioner)	Interval dengan pendekatan <i>Semantic Differential Scale</i>

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara untuk menemukan permasalahan yang diteliti, wawancara dilakukan saat penelitian pendahuluan. Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara diadakannya tanya jawab, baik secara langsung maupun tidak langsung dengan sumber data (Malik, 2018:74). Teknik wawancara dilakukan secara langsung dengan guru mata pelajaran untuk, sedangkan wawancara tidak langsung dengan murid-murid kelas X AKL tentang kegiatan guru dalam proses belajar mengajar di sekolah. Wawancara dilakukan menggunakan pedoman wawancara yang tersusun secara sistematis.

2. Observasi

Observasi dapat diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Observasi merupakan metode yang cukup mudah dilakukan untuk pengumpulan data. Teknik observasi dilakukan dengan pengamatan langsung di kelas tentang proses belajar mengajar di jurusan akuntansi SMKN 1 Bandar Lampung.

3. Teknik Tes

Tes sebagai *instrument* pengumpul data berisi serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, intelegensi yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Teknis tes dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan hasil belajar akuntansi di kelas sampel setelah dilaksanakannya eksperimen penerapan model pembelajaran TGT dan GI. Bentuk tes yang digunakan berupa soal pilihan ganda dengan pilihan alternatif a, b, c, d, dan e.

4. Angket

Angket merupakan daftar pertanyaan atau pernyataan yang diberikan kepada orang lain dan diharapkan orang tersebut bersedia memberikan respons sesuai dengan permintaan pengguna, dimana orang yang memberikan respon ini disebut dengan responden (Malik, 2018 : 74). Angket (kuesioner) ini digunakan untuk memperoleh data tentang motivasi

belajar siswa terhadap mata Pelajaran akuntansi yang merupakan variabel moderator dengan menggunakan skala interval pendekatan *semantic differential scale*.

5. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan penyediaan dokumen-dokumen yang diperlukan. Dalam penelitian ini dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data mengenai, informasi sekolah, data nilai siswa, nama siswa dan tenaga pengajar, fasilitas yang tersedia dan sebagainya yang diperlukan untuk penelitian di SMK Negeri 1 Bandar Lampung.

G. Uji Persyaratan Instrumen

Instrumen dalam penelitian merupakan alat untuk mengukur masalah yang menjadi fokus peneliti. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes dan angket (kuesioner), instrumen tes dilakukan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah pelaksanaan eksperimen penggunaan model pembelajaran, sedangkan instrumen angket (kuesioner) digunakan untuk mendapatkan data mengenai tingkat motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran akuntansi. Uji persyaratan instrumen dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen tersebut baik atau tidak untuk diberikan kepada siswa.

Alat ukur atau instrumen dalam suatu penelitian dinyatakan baik jika telah memenuhi persyaratan-persyaratan tertentu, beberapa persyaratannya adalah dengan melakukan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal, dan daya beda soal.

1. Uji Validitas Instrumen

Validitas instrument erat kaitannya dengan ketepatan dan kesesuaian antara instrumen sebagai alat ukur dengan objek yang diukur. Validitas isi dalam instrumen untuk mengetahui seberapa jauh suatu instrumen mengukur tingkat penguasaan terhadap isi suatu materi tertentu yang seharusnya dikuasai sesuai dengan tujuan pengajaran. (Ananda & Fadhli, 2018)

Untuk menguji validitas instrumen tes berbentuk pilihan ganda (tes dikotomi dengan penilaian 1 dan 0) dilakukan dengan menghitung koefisien korelasi antara skor butir dengan skor total instrumen dengan menggunakan rumus:

$$r_{bis(i)} = \frac{\bar{x}_i - \bar{x}_t}{s_t} \sqrt{\frac{p_i}{q_i}}$$

Keterangan:

- $r_{bis(i)}$: Koefisien korelasi biserial antara skor butir soal (i) dengan skor total
 \bar{x}_i : rerata skor skor total responden yang menjawab benar pada butir
 \bar{x}_t : rerata skor total seluruh responden (sampel)
 s_t : Standar deviasi dari skor total
 p_i : proporsi jawaban yang benar untuk butir soal nomor i
 (p = banyaknya siswa yang benar / jumlah seluruh siswa)
 q_i : proporsi peserta didik yang menjawab salah ($q_i = 1 - p_i$).
 (Ananda & Fadhli, 2018)

Sedangkan untuk menguji validitas *instrument* angket dilakukan dengan *Product Moment* yaitu penghitungan koefisien korelasi antara skor butir angket (kuesioner) dengan skor total *instrument*, berikut rumusnya:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

- r_{xy} : koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y,
 N : jumlah responden (sampel penelitian)
 X : Skor item soal
 Y : Skor total

Dengan kriteria pengujian jika total $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ dengan $\alpha = 5\% (0,05)$ maka alat ukur/item soal tersebut valid/dipakai dan sebaliknya jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka alat ukur/item soal tersebut tidak valid/dibuang.

Untuk mengukur kevalidan instrumen angket dan tes, peneliti melakukan uji coba di kelas X AKL 3, dimana kelas ini tidak mendapatkan perlakuan dari peneliti. Hasil perhitungan uji validitas instrumen motivasi belajar siswa menunjukkan dari 35 item pernyataan terdapat 1 item yang tidak valid yaitu angket nomor 9. Hasil uji instrumen soal tes hasil belajar dasar-dasar

akuntansi yang berjumlah 25 soal, keseluruhan item soal valid. Untuk item pernyataan angket motivasi belajar yang tidak valid tersebut dibuang atau tidak digunakan, sehingga terdapat 34 pernyataan angket yang digunakan. Berikut ini rekap hasil uji validitas instrumen.

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Motivasi Belajar

Item Pernyataan	r_{hitung}	Kondisi	r_{tabel}	Sig < 0,05	Simpulan
1.	0,590	>	0,339	0,000	Valid
2.	0,831	>	0,339	0,000	Valid
3.	0,680	>	0,339	0,000	Valid
4.	0,695	>	0,339	0,000	Valid
5.	0,724	>	0,339	0,000	Valid
6.	0,619	>	0,339	0,000	Valid
7.	0,783	>	0,339	0,000	Valid
8.	0,425	>	0,339	0,012	Valid
9.	0,171	>	0,339	0,333	Tidak Valid
10.	0,749	>	0,339	0,000	Valid
11.	0,663	>	0,339	0,000	Valid
12.	0,846	>	0,339	0,000	Valid
13.	0,730	>	0,339	0,000	Valid
14.	0,803	>	0,339	0,000	Valid
15.	0,785	>	0,339	0,000	Valid
16.	0,808	>	0,339	0,000	Valid
17.	0,643	>	0,339	0,000	Valid
18.	0,503	>	0,339	0,002	Valid
19.	0,636	>	0,339	0,000	Valid
20.	0,609	>	0,339	0,000	Valid
21.	0,743	>	0,339	0,000	Valid
22.	0,654	>	0,339	0,000	Valid
23.	0,748	>	0,339	0,000	Valid
24.	0,656	>	0,339	0,000	Valid
25.	0,776	>	0,339	0,000	Valid
26.	0,614	>	0,339	0,000	Valid
27.	0,661	>	0,339	0,000	Valid
28.	0,464	>	0,339	0,006	Valid
29.	0,703	>	0,339	0,000	Valid
30.	0,620	>	0,339	0,000	Valid
31.	0,415	>	0,339	0,015	Valid
32.	0,745	>	0,339	0,000	Valid
33.	0,396	>	0,339	0,020	Valid
34.	0,720	>	0,339	0,000	Valid
35.	0,814	>	0,339	0,000	Valid

Sumber: Hasil Output SPSS 20, Pengolahan Data 2025

Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Soal Post Test

Item Pernyataan	r_{hitung}	Kondisi	r_{tabel}	Sig < 0,05	Simpulan
1.	0,418	>	0,339	0,014	Valid
2.	0,429	>	0,339	0,011	Valid
3.	0,395	>	0,339	0,021	Valid
4.	0,354	>	0,339	0,040	Valid
5.	0,404	>	0,339	0,018	Valid
6.	0,381	>	0,339	0,026	Valid
7.	0,542	>	0,339	0,001	Valid
8.	0,421	>	0,339	0,013	Valid
9.	0,385	>	0,339	0,025	Valid
10.	0,510	>	0,339	0,002	Valid
11.	0,416	>	0,339	0,015	Valid
12.	0,536	>	0,339	0,001	Valid
13.	0,427	>	0,339	0,012	Valid
14.	0,496	>	0,339	0,003	Valid
15.	0,406	>	0,339	0,017	Valid
16.	0,476	>	0,339	0,004	Valid
17.	0,510	>	0,339	0,002	Valid
18.	0,406	>	0,339	0,017	Valid
19.	0,426	>	0,339	0,012	Valid
20.	0,425	>	0,339	0,012	Valid
21.	0,426	>	0,339	0,012	Valid
22.	0,620	>	0,339	0,000	Valid
23.	0,428	>	0,339	0,012	Valid
24.	0,433	>	0,339	0,011	Valid
25.	0,353	>	0,339	0,040	Valid

Sumber: Hasil Output SPSS 20, Pengolahan Data 2025

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas tes merupakan tingkat konsistensi suatu tes, dengan kata lain sejauh mana suatu tes dapat dipercaya untuk menghasilkan skor yang ajeg/konsisten (tidak berubah-ubah). Berdasarkan penjelasan tersebut, maka instrumen yang reliabel ialah instrument yang hasil pengukurannya bisa dipercaya. Untuk menguji tingkat reliabilitas instrumen tes peneliti menggunakan rumus KR-20 (Kuder Richardson 20) , karena skor yang digunakan dalam instrumen tes ini menghasilkan skor dikotomi (1 dan 0).

$$r_{kk} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum p q}{s_x^2} \right)$$

Keterangan:

- r_{kk} : koefisien reliabilitas
 K : jumlah butir soal
 p : proporsi jawaban benar
 q : proporsi jawaban salah
 s_t^2 : varians skor total

Sedangkan, untuk mengukur reliabilitas angket menggunakan rumus *alpha Cronbach*. Karena instrument angket berbentuk kontinum (pemberian skor dengan rentang, 0-10, 0-100, atau skala 1-5, 1-10). Rumus *Alpha Cronbach* yaitu:

$$r_{kk} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum s_b^2}{s_t^2} \right)$$

Keterangan:

- r_{kk} : reliabilitas instrumen
 K : jumlah butir soal
 $\sum s_b^2$: Jumlah varians butir
 s_t^2 : varians total
 (Ananda & Fadhli, 2018)

Tabel 10. Klasifikasi tingkat reliabilitas

No.	Koefisien r	Reliabilitas
1.	0,8000 – 1,0000	Sangat Tinggi
2.	0,6000 – 0,7999	Tinggi
3.	0,4000 – 0,5999	Sedang/Cukup
4.	0,2000 – 0,3999	Rendah
5.	0,0000 – 0,1999	Sangat Rendah

Sumber: Rusman, (2023)

Dengan kriteria pengujian jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka instrumen tes dan angket tersebut reliabel dan sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen tes dan angket tersebut tidak reliabel.

Perhitungan reliabilitas instrumen angket dan tes peneliti menggunakan bantuan aplikasi SPSS. Hasil perhitungan instrumen angket motivasi belajar siswa diperoleh 0,961 dan r tabel dari 34 adalah 0,399 dengan demikian $r_{hitung} > r_{tabel}$ yang berarti instrumen angket motivasi belajar reliabel dan

tergolong memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Untuk reliabilitas instrument tes hasil belajar diperoleh r hitung 0,827 dan r tabel dari 25 adalah 0,396 dengan demikian $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau $0,827 > 0,396$ maka instrumen tes hasil belajar siswa reliabel dengan tingkat reliabilitas sangat tinggi.

3. Taraf Kesukaran Soal

Berikut ini persamaan untuk menghitung tingkat kesukaran item tes

$$P = \frac{B}{JS}$$

P : indeks kesukaran soal

B : jumlah siswa yang menjawab soal dengan benar

JS : jumlah seluruh responden (sampel)

Menurut Arikunto dalam (Malik, 2018 : 98) kategori kesukaran soal dibagi dengan kriteria:

$P = 0,00 \leq 0,30$: item soal dalam kategori sukar

$P = 0,31 \leq 0,70$: item soal termasuk kategori sedang

$P = 0,71 \leq 1,00$: item soal termasuk kategori mudah

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS 20 terhadap 25 soal diperoleh indeks $P \leq 0,30$ terdapat 1 butir soal nomor 24 dengan kategori sukar. Kemudian pada $P = 0,31 \leq 0,70$ terdapat nomor 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 17, 19, 20, 21, 22, 23, dan 34 yang tergolong kategori sedang. Selanjutnya pada indeks $P = 0,71 \leq 1,00$ terdapat 1 soal nomor 1 yang tergolong mudah.

4. Daya Beda Soal

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

D : Koefisien daya beda

J_A : Jumlah peserta tes kelompok atas

J_B : Jumlah peserta tes kelompok bawah

B_A : jumlah kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_B : jumlah kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

P_A : proporsi kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

P_B : proporsi kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

(Malik, 2018 : 97-98)

Penentuan kategori daya pembeda digunakan kriteria berikut:

$D = 0,00 < 0,19$: item memiliki daya beda kategori buruk

$D = 0,20 < 0,39$: item memiliki daya beda kategori cukup

$D = 0,40 < 0,69$: item memiliki daya beda kategori baik

$D = 0,70 < 1,00$: item memiliki daya beda kategori sangat baik

(Muslimah & Widiyanti, 2023)

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS 20 terhadap 25 soal diperoleh indeks $D = 0,20 < 0,39$ dengan kategori cukup yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 13, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 23, 24, dan 25. Kemudian soal yang berada pada indeks $D = 0,40 < 0,69$ dengan kategori baik yaitu nomor 10, 12, 14, 17, dan 22.

H. Uji Persyaratan Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas yang digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu distribusi data. Uji normalitas data menggunakan teknik *liliefors* dengan rumus:

$$L_o = \max |F_{(z_i)} - s_{z_i}|$$

Keterangan

$F_{(z_i)}$: fungsi distribusi kumulatif normal standar

s_{z_i} : fungsi distribusi kumulatif empirik Z_i

Rumusan hipotesis:

H_0 : data berdistribusi normal

H_1 : data tidak berdistribusi normal

Dengan kriteria pengujian menggunakan taraf signifikansi pada $\alpha = 0,05$ atau 5%. Dengan kriteria pengujian:

Jika $L_o = L_{hitung} < L_{tabel}$ maka H_0 diterima

Jika $L_o = L_{hitung} > L_{tabel}$ maka H_0 ditolak

2. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas menggunakan uji Fisher atau uji F karena data penelitian hanya ada dua kelompok data atau sampel. Uji F dilakukan dengan membandingkan varian data terbesar dibagi varian data terkecil

$$F_{hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Dengan ketentuan

- Untuk varians dari kelompok dengan varians terbesar adalah dk pembilang n-1
- Untuk varians dari kelompok dengan varians terkecil adalah dk penyebut n-1

Kriteria pengujian:

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, berarti sampel data homogen dan sebaliknya jika

$F_{hitung} > F_{tabel}$, berarti sampel data tidak homogen. Dengan ketetapan $\alpha=0,05$ atau 5%.

I. Teknik Analisis Data

1. T-Tes Dua sampel independen

Sampel independen merupakan sampel yang tidak saling berkaitan satu sama lain. Dalam penelitian ini membandingkan hasil belajar akuntansi menggunakan model pembelajaran GI dan TGT. Dalam pengujian hipotesis komparatif dua sampel independen dapat dilakukan dengan dua rumus t-tes berikut ini:

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}} \quad (\text{Separated varains})$$

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left[\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right]}} \quad (\text{Polled Varians})$$

Ada dua pertimbangan untuk memilih rumus t-tes yang digunakan yaitu:

- a. Apakah dua rata-rata itu berasal dari dua sampel yang jumlahnya sama atau tidak).
- b. Apakah varians data dari dua sampel itu homogen atau tidak. Untuk menjawab itu perlu pengujian homogenitas varians.

Berikut ini petunjuk yang diberikan untuk memilih rumus t-test yang digunakan:

- 1) Jika jumlah anggota sampel $n_1 = n_2$ dan varians homogen $\sigma_1^2 = \sigma_2^2$, maka dapat digunakan kedua rumus t-tes tersebut (*separated* dan *polled*) dengan menggunakan $dk = n_1 + n_2 - 2$.
- 2) Jika $n_1 \neq n_2$ dan varians homogen $\sigma_1^2 = \sigma_2^2$, maka dapat digunakan rumus t-tes *polled varians* dengan menggunakan $dk = n_1 + n_2 - 2$.
- 3) Jika $n_1 = n_2$ dan varians tidak homogen $\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$, maka dapat digunakan kedua rumus t-tes tersebut (*separated* dan *polled*) dengan menggunakan $dk = n_1 - 1$ atau $n_2 - 2$.
- 4) Jika $n_1 \neq n_2$ dan tidak homogen $\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$, maka dapat digunakan rumus t-tes *separated varians*, harga t sebagai pengganti harga t-tabel hitung dari selisih harga t-tabel dengan $dk = n_1 - 1$ dan $n_2 - 2$, dibagi dua dan kemudian ditambah dengan harga t terkecil.

2. Analisis varians dua jalan

Analisis varians dua arah atau jalan (*anova two way*) digunakan untuk menguji hipotesis penelitian komparatif lebih dari dua sampel atau dua sampel secara serempak dan sampel tersebut dibagi dalam beberapa kelompok. Dalam penelitian ini peneliti melakukan dua perlakuan model pembelajaran (*Group Investigation* dan *Teams Game Tournament*) dari aspek motivasi belajar siswa (motivasi rendah atau tinggi). Penggunaan analisis varians dua jalan digunakan peneliti untuk mengetahui Tingkat signifikansi perbedaan antara kedua model pembelajaran tersebut dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar akuntansi.

Tabel 11. Rumus Unsur Tabel Persiapan Anava Dua Jalan

Sumber variasi	Jumlah Kuadrat (JK)	(DK)	Mean Kuadrat (MK)	F-Hitung (Fh)	P
Antara A	$JK_A = \sum \frac{(\sum X_A)^2}{n_A} - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$	A-1 (2)	$\frac{JK_A}{db_A}$	$\frac{MK_A}{MK_d}$	
Antara b	$JK_B = \sum \frac{(\sum X_B)^2}{n_B} - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$	B -1 (2)	$\frac{JK_B}{db_B}$	$\frac{MK_B}{MK_d}$	
Antara AB	$JK_{AB} = \sum \frac{(\sum X_{AB})^2}{n_{AB}} - \frac{(\sum X_T)^2}{N} - JK_A - JK_B$	$db_A \times db_B$ (4)	$\frac{JK_{AB}}{db_{AB}}$	$\frac{MK_{AB}}{MK_d}$	
Dalam	$JK_d = JK_A - JK_B - JK_{AB}$	$db_T \times db_A - db_B - db_{AB}$	$\frac{JK_d}{db_d}$		
TOTAL		N-1			

Sumber: Diolah dari Fitri dkk. (2023)

J. Pengujian Hipotesis

Terdapat empat pengujian hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu:

Rumusan hipotesis 1:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar dasar-dasar akuntansi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan tipe *Teams Game Tournament* (TGT).

H_1 : Terdapat perbedaan hasil belajar dasar-dasar akuntansi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan tipe *Teams Game Tournament* (TGT).

Rumusan hipotesis 2:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar dasar-dasar akuntansi siswa yang motivasi belajarnya tinggi dengan siswa yang motivasi belajarnya rendah.

H_1 : Terdapat perbedaan hasil belajar dasar-dasar akuntansi siswa yang motivasi belajarnya tinggi dengan siswa yang motivasi belajarnya rendah.

Rumusan hipotesis 3:

H_0 : Hasil belajar dasar-dasar akuntansi siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Group Investigation* (GI) lebih tinggi dibandingkan siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Teams Game Tournament* (TGT) pada siswa yang motivasi belajarnya tinggi.

H_1 : Hasil belajar dasar-dasar akuntansi siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Teams Game Tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Group Investigation* (GI) pada siswa yang motivasi belajarnya tinggi.

Rumusan hipotesis 4:

H_0 : Hasil belajar dasar-dasar akuntansi siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Teams Game Tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Group Investigation* (GI) pada siswa yang motivasi belajarnya rendah.

H_1 : Hasil belajar dasar-dasar akuntansi siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Teams Game Tournament* (TGT) lebih rendah dibandingkan siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Group Investigation* (GI) pada siswa yang motivasi belajarnya rendah.

Rumusan Hipotesis 5:

H_0 : Tidak ada interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar-dasar akuntansi siswa.

H_1 : Ada interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar-dasar akuntansi siswa.

Kriteria pengujian hipotesis adalah:

Tolak H_0 apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $T_{hitung} > T_{tabel}$.

Terima H_0 apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau $T_{hitung} < T_{tabel}$.

Hipotesis 1, 2, dan 5 diuji dengan menggunakan rumus analisis dua jalan (anava *two way*). Hipotesis 3 dan 4 diuji dengan menggunakan rumus t-tes dua sampel independent. Untuk melakukan pengujian kedua rumus tersebut peneliti menggunakan bantuan aplikasi perangkat lunak yaitu SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*).

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis deskripsi data dan hasil pengujian hipotesis penelitian mengenai perbandingan hasil belajar dasar-dasar akuntansi menggunakan model GI dan TGT dengan memperhatikan motivasi belajar sebagai variabel moderator, maka didapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar dasar-dasar akuntansi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan tipe *Teams Game Tournament* (TGT).
2. Terdapat perbedaan hasil belajar dasar-dasar akuntansi siswa yang motivasi belajarnya tinggi dengan siswa yang motivasi belajarnya rendah.
3. Hasil belajar dasar-dasar akuntansi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model *Group Investigation* (GI) pada siswa yang motivasi belajarnya tinggi.
4. Hasil belajar dasar-dasar akuntansi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model *Group Investigation* (GI) pada siswa yang motivasi belajarnya rendah.
5. Ada interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar-dasar akuntansi siswa

B. Saran

Berdasarkan hasil analisis data deskriptif dan hasil hipotesis pengujian penelitian mengenai perbandingan perbandingan hasil belajar ekonomi dengan menggunakan model GI dan TGT dengan motivasi belajar sebagai moderasi, maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dan masukan untuk guru dalam pemilihan model-model pembelajaran sesuai kebutuhan siswa agar dapat meningkatkan pemahamannya sehingga terjadi peningkatan hasil belajar. Pengimplementasian model pembelajaran kooperatif tipe GI dengan TGT terbukti memiliki perbedaan dalam meningkatkan hasil belajar dasar-dasar akuntansi siswa. Penerapan TGT lebih efektif untuk menghasilkan rata-rata hasil belajar tinggi. Namun, penting untuk merancang pembelajaran dengan matang untuk memastikan semua siswa merasa tertantang dan termotivasi serta persaingan tetap sehat. Tetapi, perlu diperhatikan bahwa TGT tidak berfungsi untuk semua situasi, fleksibilitas dalam pendekatan pembelajaran tetap penting. Seperti model GI yang fleksibel bisa dijadikan referensi untuk pembelajaran. Dalam penelitian ini GI juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Motivasi belajar pada siswa sangat perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar yang tinggi membuat siswa memiliki hasrat, dorongan, kebutuhan akan belajar dan keinginan untuk berhasil. Mereka berusaha mendapatkan prestasi belajar. Siswa dengan motivasi tinggi mendapatkan hasil belajar lebih tinggi. Pada hasil penelitian ini terbukti terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar dasar-dasar akuntansi siswa yang motivasi belajarnya tinggi dengan siswa yang motivasi belajarnya rendah terlepas dari model pembelajaran yang digunakan. Hal ini menekankan pentingnya memberikan dukungan tambahan kepada siswa yang memiliki motivasi belajar rendah agar memperoleh hasil belajar yang lebih baik lagi.
3. Penerapan model TGT cocok untuk siswa yang sudah termotivasi dalam belajar, karena dengan adanya persaingan dalam TGT membuat mereka termotivasi untuk memenangkan turnamen, dan ini meningkatkan motivasi terutama motivasi ekstrinsiknya. Penelitian ini membuktikan siswa yang motivasi belajarnya tinggi dan diajar menggunakan model TGT hasil

belajarnya lebih tinggi dibanding TGT. Perlu dilakukan penelitian terkait bagaimana memaksimalkan TGT untuk kelompok siswa bermotivasi tinggi dan memastikan bahwa dorongan mereka akan bertahan dan bisa mencapai hasil belajar yang lebih baik lagi.

4. Penerapan model TGT juga cocok untuk siswa dengan motivasi rendah, hasil penelitian ini membuktikan hal ini. Walaupun TGT berhasil untuk siswa yang motivasinya rendah, mereka masih perlu struktur dan dukungan tambahan untuk berhasil. Perbedaan rata-rata nilai tidak terlalu beda jauh, maka penting untuk mempertimbangkan bagaimana GI dapat membantu siswa dalam kelompok ini terlibat dan termotivasi. Kedua model ini sama-sama meningkatkan hasil belajar di siswa dengan motivasi rendah. Motivasi berperan penting oleh karena ini motivasi siswa yang rendah perlu ditingkatkan. Meningkatkan motivasi siswa bukan hanya tentang membuat pembelajaran lebih menyenangkan tetapi harus mendukung dan memenuhi kebutuhan siswa serta menciptakan lingkungan belajar yang nyaman bagi siswa.
5. Ada interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar-dasar akuntansi siswa. Perlu kita ingat jika motivasi belajar bukanlah satu-satunya faktor yang memengaruhi model pembelajaran dan hasil belajar siswa. Faktor-faktor seperti karakteristik siswa, gaya belajar, kualitas guru, lingkungan belajar, dan hal-hal lain yang memoderasi hubungan antara model pembelajaran dan hasil belajar. Penelitian selanjutnya bisa menyelidiki hal-hal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Acoci. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 1 Kecamatan Kulisusu Barat Kabupaten Buton Utara. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 111–121.
- Adan, S. I. A. 2023. Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PIJAR: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1(2), 76–86.
- Afrizal, R., Nurdin, & Winatha, I. K. 2018. Pengaruh Minat Belajar, Gaya Belajar dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Melalui Motivasi Belajar Siswa. *JEE: Jurnal Edukasi Ekobis*, 6(8).
- Agustina, S.S., Amini, Rizka, A., Siti, A., & Mailida, Y. 2023. Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Pemahaman Siswa. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa dan Pendidikan*, 4(1), 234–240.
- Ain, K., Winatha, I. K., & Rusman, T. 2019. Perbandingan Hasil Belajar Model Pembelajaran TPS dan GI Memperhatikan Motivasi Belajar. *JEE: Jurnal Edukasi Ekobis*, 7(5).
- Allung, M., Ohan, F., & Rusmiati. 2023. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Global Journal Teaching Professional*, 2(4), 711–727.
- Amalia, L., Astuti, D. A., Istiqomah, N. H., Hapsari, B., & Daniar, A. S. 2023. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Amelia, D., & Rizalle, M. 2023. Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPS Menggunakan Kombinasi Model PBL, GI, Dan TGT. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Konseling*, 1(3), 550–557.
- Anitra, R. 2021. Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *JPDI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(1), 8–12.

- Armin, A. N. S. M., Samputri, S., & Murniah. 2024. Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Berbantu Media Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 1 Makassar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2), 1535–1542.
- Arsyad, M., & Fahira, E. F. 2023. *Model-Model Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Arum, D. S., & Hani, M. 2025. Strategi Pembelajaran dalam Penguatan Motivasi untuk Meningkatkan Prestasi Akademik Siswa. *Jurnal Pendidikan Generasi Nusantara (JPGenus)*, 3(1), 37–47.
- Aryana, I. M. P. 2019. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61.
- Astuti, Y. P. 2020. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Group Investigation Dengan Advance Organizer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keterampilan Pemecahan Masalah Pada Siswa. *JIP: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(2), 83–90.
- Atmojo, I. R. W., Kisminah, Melani, V., Hidayati, A. N., & Mukti, K. W. T. 2024. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas II SD Negeri Bumi 1 Surakarta. *SHEs: Conference Series*, 7(3), 1916-1923.
- Ayu, A. S. P., Rusman, T., & Suroto. 2020. Perbandingan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Course Review Horay, Teams Games Tournament Dan Numbered Heads Together Dengan Memperhatikan Minat Belajar. *Economic Education and Entrepreneurship Journal*, 3(1), 9–18.
- Bali, H. F., Gulo, H., Zega, N. A., & Waruwu, T. 2024. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Group Investigation Kelas IX UPTD SMP Negeri 3 Gunungsitoli Tahun Pelajaran 2023/2024. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(2), 5047–5055.
- Bauw, R. H. I., & Sucipto. 2024. Penerapan Model Pembelajaran Group Investigation (GI) Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Siswa. *Journal Of Social Science Research*, 4(1), 9070–9080.
- Bunyamin. 2021. Belajar dan Pembelajaran : Konsep Dasar, Inovasi, dan Teori. In *Book*. Jakarta Selatan: UHAMKA PRESS.
- Damayanti, A. 2022. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. *SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*, 1(1), 99–108.
- Dantes, N. 2017. *Desain Eksperimen dan Analisis Data*. Depok: Rajawali Pers.

- Dihuma, N., Akolo, I. R., & Pateda, L. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SDN 9 Limboto. *Dinamika Pembelajaran : Jurnal Pendidikan dan bahasa*, 1(3), 214–222.
- Dolong, H. M. J. 2016. Teknik Analisis dalam Komponen Pembelajaran. *Jurnal UIN Alauddin*, 5(2), 293–300.
- Emda, A. 2017. Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172–182.
- Faizah, H., & Kamal, R. 2024. Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476.
- Fatmawati, E., & Yuliatin, R. 2019. Perbedaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dan Make a Match Terhadap Hasil Belajar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 17(1), 27.
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860.
- Firdaus. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Group Investigation (GI) dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Sosiologi Siswa SMA. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 1862–1870.
- Firdaus, A. M. 2024. Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 7(1), 349–354.
- Fitri, A., Rahim, R., Nurhayati, N., Azis, A., Pagiling, S. L., Natsir, I., Munfarikhatin, A., Simanjuntak, D.N., Hutagol, K., & Anugrah, N. E. 2023. *Dasar-dasar Statistika untuk Penelitian*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Gultom, F., Karo-karo, S., Hernawaty, Pardede, M., & Gulo, Y. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kelas X Semester 2 SMK Negeri 1 Pancur Batu. *Jurnal Darma Agung*, 3(2), 308–322.
- Hairunisa, A., & Abdurahman, M. 2024. Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Kartu Domino dalam Pembelajaran Mufradāt. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 904–918.
- Handayani, D. P., Herman, M., & Putra, R. A. 2021. Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik Yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Investigasi Kelompok (Group Investigation) Dengan Model Pembelajaran Konvensional. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 131–140.
- Harahap, Z. N., Azmi, N., Wariono, W., & Nasution, F. 2023. Motivasi, Pengajaran dan Pembelajaran. *Journal on Education*, 5(3), 9258–9269.

- Harefa, D. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Make a Match Pada Aplikasi Jarak Dan Perpindahan. *Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 1–18.
- Harisuddin, M. I. 2019. *Secuil Esensi Berpikir Kreatif & Motivasi Belajar Siswa*. Bandung: Panca Terra Firma.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. 2021. Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13.
- Helwaniah, Faizah, & Prastitasari, H. 2024. Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model PBL, TGT & MaM. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(2), 865–871.
- Hidayah, N., & Hermansyah, F. 2016. Hubungan antara Motivasi Belajar dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung Tahun 2016/2017. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 3(2), 1–21.
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Riyanto. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Pasa Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biolog*, 5(1), 46–55.
- Hikmawati, F. 2020. *Metode Penelitian*. Depok: Rajawali Pers.
- Hrp, A. N., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., & Simamora, S. S. 2022. *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Husain, A. H., Latuconsina, N. K., Mattoliang, L. A., Majid, A. F., & Nur Miftahul Jannah. 2023. Perbandingan Model Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) dan Group Investigation (GI) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 8 Gowa. *Alauddin Journal of Mathematics Education*, 5(1), 22–34.
- Idayatun, S. Z., & Setiawati, E. 2022. Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPS melalui Model Group Investigation di Kelas IV Sekolah Dasar. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 3, 374–379.
- Ilah, Yanti, R. A. E., Susanti, Y., & Mulyadi, E. 2023. Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Melalui Model Team Games Tournament dengan Motivasi Sebagai Variabel Moderator. *Jurnal Edukasi (Ekonomi, Pendidikan dan Akuntansi)*, 11(1), 43–52.
- Indraswari, M. J. 2017. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Divisions Dan Teams Games Tournament Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Kelas Xi Akuntansi Di SMK Negeri Mojoagung. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 5(3), 1–6.

- Irawan, D. P., Warman, Jamil, Asnar, Marqiah, & Herliah, E. 2024. Analisis Kemampuan Kolaborasi Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (GI) pada Pembelajaran PKn Kelas XI SMA Negeri 11 Samarinda. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(4), 24–37.
- Jariyah, A., & Efendi, N. 2024. Pengaruh Model Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Biologi*, 1(4), 1–14.
- Kemendikbud. 2014. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. *Peraturan menteri pendidikan*.
- Krismony, N. P. A., Parmiti, D. P., & Japa, I. G. N. 2020. Pengembangan Instrumen Penilaian Untuk Mengukur Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 249–257.
- Kusumawati, S. T., Susiati, H.T, C. M., & Ruth, B. 2024. Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Motivasi Belajar Siswa SMA Yadika 11 Jatirangga Kota Bekasi. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(3), 11945–11951.
- Latuputty, D. 2020. Penerapan Model Pembelajaran Group Investigation Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Ekonomi Kelas X SMA. *Jupendik: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 19–25.
- Leni, M., & Sholehun. 2021. Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 2(1), 66–74.
- Mahardi, I. P. Y. S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. 2019. Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 1(1), 98–107.
- Mahardika, T. I. P., & Meilani, R. I. 2018. The Role Of Learning Media In Increasing Students Learning Achievement. *JP MANPER: Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 173–181.
- Makki, M. I., & Aflahah. 2019. *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran*. Pamekasan: Duta Media Publishing.
- Manalu, A. S. W., Aritonang, O. T., Anakampun, R., Pardede, B., & Harianja, S. 2024. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation terhadap Motivasi Belajar PAK Siswa Kelas IX di SMP Negeri 1 Simanindo, Kabupaten Samsir Tahun Pembelajaran 2023/2024. *Jurnal Teologi Injili dan Pendidikan Agama*, 2(2), 89–104.

- Mariska, R., & Khobir, A. 2023. Implementasi Aliran Konstruktivisme Terhadap Kurikulum Merdeka Dalam Perspektif Filsafat Pendidikan Islam. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(1), 210–219.
- Marniti, F., & Djazari, M. 2020. Implementasi Model Pembelajaran Group Investigation Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Dasar. *Jurnal KPAI*, 9(5), 1–12.
- Maulina, W. S. 2021. Increasing Student Participation in Groups Through the Application of Cooperative Learning Models. *SHEs: Conference Series*, 4(6), 272–278.
- Merentek, R. M., Perori, Y. A., & Monigir, N. N. 2023. Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(15), 801–805.
- Muslimah, M., & Widiyanti, A. 2023. Analisis Daya Beda Tes Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa SMA Mamba'ul Hikmah Paron Ngawi. *Al-Mu'Arrib: Journal of Arabic Education*, 3(2), 13–23.
- Nisa, Z. L., Ardiansyah, L., & Rahmawati, I. 2024. Pengembangan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas IV Di SDN 1 Beluk. *Global Education Trends*, 2(1), 83–91.
- Nofyanti, Ismail, & Anggriani, R. L. 2024. Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII E Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *JP-3: Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2), 480–486.
- Novidianti, N., Rizal, F., & Usmeldi, U. 2021. Pengaruh Metode Pembelajaran Tutor Sebaya dan Motivasi terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi Siswa. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 76.
- Nugraha, C. P., & Subroto, W. T. 2020. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Role Card Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 8(3), 70–75.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. 2016. *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizmania Learning Center.
- Nurjanah, N., Taufiqullah, & Mulyani, S. 2024. Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap Prestasi dan Motivasi. *Journal of Education Research*, 5(1), 554–561.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. 2017. Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.

- Pratikna, A. B. 2019. Perbandingan Hasil Belajar IPS Terpadu Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Dan Make A Match Dengan Memperhatikan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Seputih Surabaya Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2018/2019. *JEE: Jurnal Edukasi Ekobis*, 7(3).
- Qur'ani, B. 2023. *Belajar dan Pembelajaran* (Vol. 01). Sukoharjo: Tahta Media Group.
- Rahman, S. 2021. Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 25, 289–302.
- Rakhmawati, D., Hendracipta, N., Pribadi, R. A., & Nurhasanah, A. 2024. Peran Guru Dalam Mengoptimalkan Model-Model Pembelajaran Berorientasi Pada Keterampilan Abad 21. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(1), 75–85.
- Ramadhanti, A., Kholilah, Fitriani, R., Rini, E. F. S., & Pratiwi, M. R. 2022. Hubungan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Fisika Kelas X MIPA di SMAN 1 Kota Jambi. *Journal Evaluation in Education (JEE)*, 3(2), 60–65.
- Rashid, F. 2022. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif: Teori, Metode, dan Praktek*. Kediri: IAIN Kediri Press.
- Rasyid, M. 2024. Peningkatan Hasil Belajar Sosiologi Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigasi. *PENSOS: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Pendidikan Sosiologi*, 2(1), 14–25.
- Republik Indonesia. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Riana, Rizal, Y., & Winatha, I. K. 2019. Perbandingan Hasil Belajar IPS Terpadu Menggunakan Model STAD, TGT, dan PAP. *JEE: Jurnal Edukasi Ekobis*, 7(3).
- Ridha, N. 2017. Proses Penelitian, Masalah, Variabel dan Paradigma Penelitian. *Jurnal Hikmah*, 14(1), 62–70.
- Ridho'i, M. 2022. Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika Siswa MTs Miftahul Ulum Pandanwangi. *JURNAL e-DuMath*, 8(2), 118–128.
- Rosanti, R., Gumilar, R., & Sadiyah, A. 2024. Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Model Pembelajaran TGT (Team Game Tournament) Dan Model Pembelajaran GI (Group Investigation). *Jurnal Sains Studen Research*, 2(4), 51–63.
- Rusman, T. 2023. *Modul Ajar Statistik Inferensial & Aplikasi SPSS*. Bandar Lampung: FKIP Universitas Lampung.

- Sabila, R. F., & Isroah. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Akuntansi Dasar Kompetensi Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 10(1), 1–13.
- Sahrul, Mirawati, B., Majid, A., & Fajri, S. 2022. The Correlation of Biology Learning Implementation with Student Learning Outcomes Using the Jigsaw Type Cooperative Learning Model. *Reflection Journal*, 2(1), 7–16.
- Salamun, Widyastuti, A., Syawaluddin, Iwan, R. N. A., Simarmata, J., Simarmata, E. J., Suleman, Y. N., Lotulung, C., & Arief, M. H. 2023. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Salshabella, D. C., Pujiati, P., & Rahmawati, F. 2022. Needs Analysis of Interactive Learning Media Development in an Effort to Improve Accounting Competencies. *Economic Education and Entrepreneurship Journal*, 5(1), 35–43.
- Samsudin, E. 2019. Pengaruh Motivasi Dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa (Survey Pada SMP Negeri Di Kecamatan Telagasari – Karawang). *Biodidaktika, Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 14(1), 29–39.
- Sapmawati, T. 2021. Penerapan Model Pembelajaran Cooperatif Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 1(01), 42–45.
- Saputra, R., Matsum, J. H., & Harjito. 2024. Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Ppkn Peserta Didik Kelas X Ipa 1 SMAN 3 Pontianak. *Satya Widya*, 39(2), 87–96.
- Sari, N., Rizal, Y., & Rufaidah, E. 2019. Pengaruh Metode Mengajar Guru, Fasilitas, dan Lingkungan Melalui Motivasi Terhadap Hasil Belajar. *JEE: Jurnal Edukasi Ekobis*, 7(2).
- Sari, N, Rusman, T., Suroto, & Rizal, Y. 2020. Hasil Belajar Menggunakan CRH dan MaM Dengan Memperhatikan Motivasi Belajar Siswa. *Pekobis : Jurnal Pendidikan, Ekonomi, dan Bisnis*, 5(1), 41–54.
- Savitri, D., Kanca, I. N., & Dharmadi, M. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Hasil Belajar Bola Voli Ditinjau Dari Motivasi Belajar Bola Voli. *JTPI*, 10(1), 35–44.
- Sianipar, S. L., Tj, H. W., & Andriono, T. 2025. Prosedur Polya dalam Pembelajaran Kooperatif TGT untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 2 SD. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 366–372.

- Simamora, A. B., Panjaitan, M. B., Manalu, A., Siagian, A. F., Simanjuntak, T. A., Silitonga, I. D. B., Siahaan, A. L., Efipnias, L. M. M., Silaban, W., & Sibarani, I. 2024. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Sinta, D. 2023. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga Dan Instansi Pemerintah Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament. *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan*, 20(2), 90–95.
- Situmorang, S. P. 2024. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas V Tema III Lingkungan Sahabat Kita Dengan Model Teams Games Tournament (TGT) Di SD ST.Thomas 5 Medan Tahun Pembelajaran 2022/2023. *Quaerite Veritatem: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 1–10.
- Sulistio, A., & Haryant, N. 2022. *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Sunarsih, S. 2020. Upaya Meningkatkan Pembelajaran Tematik Melalui Model Pembelajaran Direct Instruction Pada Siswa Kelas II SDN 01 Mojorejo Madiun Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Revolusi Pendidikan*, 3(1), 63–71.
- Susi, A. 2021. Model Pembelajaran Theknik Talk Write dan Menulis Karangan Narasi Pada Era Dirupsi. *Inovasi Penelitian*, 1(8), 1691–1700.
- Suroto, Rizal, Y., & Hestiningtyas, W. 2019. Kebutuhan Media Pembelajaran Mahasiswa: Analisis pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi. *Economic Education and Entrepreneurship Journal*, 2(2), 74–83.
- Susila, H. R., & Qosim, A. 2021. *Strategi Belajar dan Pembelajaran: Untuk Mahasiswa FKIP*. Aceh: Unsyiah Press.
- Syafitri, S., Firman, & Desyandri. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Ipa Siswakelas V SD Negeri 24 Ujung Gurun Padang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(01), 1–8.
- Syah, M. E., & Pertiwi, D. S. 2024. *Psikologi Belajar*. Sulawesi Tengah: CV Feniks Muda Sejahtera.
- Tiandani, N. S., Rusman, T., & Nurdin. 2015. Studi Perbandingan Hasil Belajar Akuntansi Antara Model Pembelajaran Paroblem Based Learning (PBL) dan Make A Match Dengan Memperhatikan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas X Akuntansi SMK Swadhipa 1 Natar Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2014/2015. *JEE: Jurnal Edukasi Ekobis*, 2(9).
- Triastutik, M. 2024. Inovasi Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar: Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Game Tournament) dengan Media Tarik Gambar sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar. *Numbers: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 2(2), 37–43.

- Trisnayanti, N. K., & Juniartina, P. P. 2020. Penerapan Model Pembelajaran Group Investigation (GI) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Perkembangbiakan Mahluk Hidup Kelas IX A5 Smp Negeri I Singaraja Tahun 2019. *JPSSI*, 3(4), 93–101.
- Uno, H. B. 2016. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Vitaloka, A. R., Handoko, S., & Lisnawati, C. 2019. Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *JP2EA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 5(2), 74–84.
- Walyafi, D., Ardi, Syamsuriza, & Fajrina, S. 202. Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Antara Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Dengan Problem Based Learning (PBL) Pada Materi Perubahan Lingkungan Di Kelas X MAN 3 Kota Padang. *Jurnal Biogenerasi*, 10(1), 1–7.
- Wilantini, Z., Rizal, Y., & Purnomo, E. 2017. Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Model Pembelajaran ETH, GQGA dan TGT. *JEE: Jurnal Edukasi Ekobis*, 5(8).
- Yanuarti, A., & Sobandi, A. 2016. Efforts To Improve Student Learning Through Application Of Models Of Quantum Learning Teaching. *JP MANPER: Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 11–18.
- Yogi, F., Andriani, P., & Hidayani, S. 2024. Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68.
- Yulia, A., Juwandani, E., & Maulidya, D. 2020. Model Pembelajaran Kooperatif Learning. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin*, 3, 223–227.
- Yuliyanto, R., Pujiati, P., Suroto, & Maydiantoro, A. 2022. Analisis Kebutuhan Pengembangan E-modul Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa. *Economic Education and Entrepreneurship Journal*, 5(1), 74–84.