

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAME TOURNAMENT*
(TGT) BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF *SMARTGAPOLY* TERHADAP
PRESTASI BELAJAR AKUNTANSI DITINJAU
DARI KECERDASAN EMOSI SISWA SMK**

Abidah Dwi Rahmi Satiti, Djoko Suhardjanto, dan Susilaningsih
Magister Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta
email: abidahdwirahmi@gmail.com

ABSTRACT

The objective of this research was to investigate the difference effect between the TGT cooperative learning model assisted Smartgapoly interactive media (MPK-TGT Smartgapoly) and the direct learning model (MPL) on learning achievement in Accounting viewed emotional intelligence. This research was an quasi experimental with nonequivalent pretest and posttest control-group design. The population of research was the students in Grade X of Business and Management Department, State Vocational High School 1 Karanganyar as many as 7 classes. The samples of research consisted of 2 classes. The data were analyzed by using the two-way analysis of variance and was continued with the Scheffe test. The findings showed that: (1) there was a difference effect between MPK-TGT Smartgapoly and MPL on learning achievement in Accounting; (2) there was a difference effect of the high, moderate, and low emotional intelligence on learning achievement in Accounting; and (3) there was an interaction between MPK-TGT Smartgapoly and MPL with emotional intelligence on learning achievement in Accounting.

Keywords: Teams Game Tournament, direct learning, Smartgapoly, learning achievement in Accounting, emotional intelligence

PENDAHULUAN

Pendidikan kejuruan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan peserta didik untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan program kejuruannya. Agar dapat bekerja secara efektif dan efisien serta mengembangkan keahlian dan keterampilan, mereka harus memiliki stamina yang tinggi, menguasai keahliannya dan dasar-dasar ilmu pengetahuan dan teknologi, memiliki etos kerja yang tinggi, mampu berkomunikasi sesuai dengan tuntutan pekerjaannya, dan memiliki kemampuan mengembangkan diri (Kemdikbud, 2013). Namun, kenyataannya lulusan SMK adalah lulusan yang paling banyak menganggur. Data BPS menunjukkan jumlah pengangguran lulusan SMK meningkat dalam 2 tahun terakhir, yaitu tahun 2012 sebesar 9,97% dan bulan Agustus 2013 meningkat menjadi 11,21% (Republika Online, 2014). Oleh karena itu, pendidikan kejuruan

menjadi bagian penting yang perlu diperhatikan.

Komisi Pendidikan untuk Abad XXI dari UNESCO menjelaskan bahwa hakikat pendidikan sesungguhnya adalah belajar (Aunurrahman, 2012). Salah satu parameter yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan belajar adalah prestasi belajar. Untuk mencapai prestasi belajar yang maksimal, Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 menegaskan bahwa proses pembelajaran harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang yang memungkinkan siswa dapat terlibat secara aktif (Depdiknas, 2005). Pelaksanaan proses pembelajaran menuntut guru untuk memiliki pengetahuan yang memadai berkenaan dengan konsep dan cara pengimplementasian model-model pembelajaran, mengembangkan model dan media pembelajaran, memiliki pemahaman terhadap sarana dan fasilitas

sekolah yang tersedia, kondisi kelas, dan faktor lain yang terkait pembelajaran (Aunurrahman, 2012; Rusman, 2013).

Salah satu mata pelajaran di SMK pada Jurusan Bisnis dan Manajemen adalah mata pelajaran pengantar akuntansi dan keuangan. Melalui mata pelajaran ini, diharapkan dapat meningkatkan proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran akuntansi. Namun, banyak sekolah yang masih mengalami permasalahan mengenai rendahnya prestasi belajar akuntansi. Fenomena ini juga ditemukan pada SMKN 1 Karanganyar. Hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada SMKN 1 Karanganyar menunjukkan bahwa prestasi belajar pada mata pelajaran pengantar akuntansi dan keuangan masih rendah. Hal ini ditandai dengan banyaknya siswa yang belum mencapai KKM pada mata pelajaran ini, yaitu sebanyak 30,3%. Melalui wawancara prapenelitian, siswa berpendapat bahwa guru cenderung menyampaikan materi dengan ceramah dan siswa mencatat materi yang disajikan guru. Selain itu, guru belum memerhatikan kecerdasan emosi yang dimiliki oleh siswa.

Penggunaan model pembelajaran langsung (MPL) yang identik dengan dipengaruhi oleh pemilihan model dan media pembelajaran, serta kecerdasan emosi.

Untuk meningkatkan prestasi belajar akuntansi, diperlukan model pembelajaran yang aktif, interaktif, dan inovatif yang dapat merangsang motivasi dan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran. Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan ini, dapat diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan media interaktif *Smartgapoly*. TGT adalah teknik pengelolaan kelas yang menempatkan siswa menjadi 4 atau 5 anggota tim, masing-masing anggota tim bersaing dengan tim lain dalam turnamen, dan turnamen tersebut disusun dalam bentuk permainan (Devries, Mescon, dan Shackman, 1975).

Pembelajaran TGT memiliki kelebihan-kelebihan. TGT membantu siswa melatih keterampilan mendasar seperti meneliti, merencanakan, bekerja sama, bernegosiasi, membuat keputusan

ceramah membuat pembelajaran menjadi satu arah dan didominasi oleh guru. Siswa sebagai objek bukan subjek, bahkan guru cenderung membatasi partisipasi dan kreativitas siswa selama proses pembelajaran (Rusmanto, Nurkamto, dan Haryanto, 2014). Guru menyampaikan materi akademik dengan format terstruktur, mengarahkan kegiatan siswa, dan menguji keterampilan siswa melalui latihan di bawah bimbingan dan arahan guru. Dengan demikian, sulit untuk mengatasi perbedaan kemampuan, pengetahuan awal, tingkat pembelajaran dan pemahaman, gaya belajar, dan ketertarikan siswa (Majid, 2013).

Purwanto (2010) mengemukakan bahwa prestasi belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor individual dan faktor sosial. Faktor individual berupa pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi. Faktor sosial berupa faktor keluarga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang digunakan dalam pembelajaran, lingkungan dan kesempatan yang tersedia, dan motivasi sosial. Dengan demikian, diduga rendahnya prestasi belajar akuntansi

yang cepat, dan menilai pengalaman belajar secara kritis (Garcia dan Esmeralda, 2013). TGT dapat mempertajam pemahaman dan daya ingat, serta dapat menjadikan belajar sebagai proses yang menyenangkan dan bermakna (Rusmanto *et al.*, 2014). Melalui unsur *teams*, siswa berperan dalam tutor sebaya (Awofala, Fatade, dan Oluwa, 2012). Melalui unsur *game* dan *tournament*, siswa akan merasa tertantang dan termotivasi karena memiliki rasa tanggung jawab untuk memenangkan *game* dan memperoleh penghargaan tim. Pembelajaran TGT membuat siswa menikmati suasana permainan dan menciptakan suasana positif di kelas (Slavin, 2011). Pembelajaran TGT dapat meningkatkan prestasi belajar siswa (Wyk, 2011; Awofala *et al.*, 2012).

Smartgapoly merupakan media interaktif berbasis komputer yang menggunakan konsep permainan monopoli dalam pembelajaran akuntansi. *Smartgapoly* cocok diterapkan pada

pembelajaran TGT dan pembelajaran akuntansi karena konten yang dimiliki *Smartgapoly* sesuai dengan unsur TGT yang berupa *teams*, *game*, dan *tournament*. *Smartgapoly* berisikan petak-petak seperti konsep permainan monopoli serta dilengkapi dengan soal-soal latihan, *automatic scoring*, penombolan, gambar, animasi, dan audio yang dapat merangsang ketertarikan dan motivasi siswa dalam mempelajari materi akuntansi.

Dukungan penggunaan media interaktif pada permainan monopoli membuat *Smartgapoly* menjadi media pembelajaran yang interaktif dan partisipatif. Permainan monopoli memudahkan siswa dalam memahami siklus akuntansi dan perhitungan pendapatan, serta membuat pembelajaran mengenai konsep properti pasar dan informasi akuntansi keuangan dalam membuat keputusan investasi mirip dengan proses dunia nyata (David dan Albrecht, 1995; Shanklin dan Ehlen, 2007; Bryant, Eves, Blake, dan Palmer, 2014).

Selain faktor model dan media pembelajaran, prestasi belajar juga dipengaruhi oleh kecerdasan emosi. Kecerdasan emosi (EQ) memegang peranan penting karena IQ hanya mendukung sekitar 20% dari faktor yang mendukung keberhasilan, sisanya 80% berasal dari faktor lain, termasuk EQ (Goleman, 2001). Kenyataannya, sebagian besar guru belum memberikan perhatian lebih terhadap kecerdasan emosi siswa. Guru lebih mementingkan perkembangan IQ daripada EQ. Margono, Budiyono, dan Sujadi (2014) menyatakan belajar tidak hanya semata-mata persoalan IQ, tetapi juga EQ. Berbagai temuan penelitian membuktikan kecerdasan emosi berpengaruh positif terhadap prestasi belajar (Yahaya, Juriah, Bachok, Yahaya, Boon, dan Ismail, 2011; Mishra, 2012; Obieke dan Nwadingwe, 2012; Margono *et al.*, 2014; Annurwanda, 2014). Durgut, Gerekan, dan Pehvilan (2013) menyatakan bahwa kecerdasan emosi menjadi salah satu variabel yang harus diperhatikan dalam pendidikan akuntansi. Ini menerangkan pentingnya kecerdasan emosi terhadap peningkatan prestasi belajar akuntansi.

Permasalahan mengenai rendahnya prestasi belajar akuntansi ini harus diatasi. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan media interaktif *Smartgapoly* (MPK-TGT *Smartgapoly*) dan pembelajaran langsung (MPL) terhadap prestasi belajar akuntansi yang ditinjau dari kecerdasan emosi.

Adapun rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini sebagai berikut. (1) Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara MPK-TGT *Smartgapoly* dan MPL terhadap prestasi belajar akuntansi? (2) Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara kecerdasan emosi tinggi, sedang, dan rendah terhadap prestasi belajar akuntansi? (3) Apakah terdapat interaksi antara MPK-TGT *Smartgapoly* dan MPL dengan kecerdasan emosi terhadap prestasi belajar akuntansi?

Tujuan dari penelitian ini adalah berikut ini. (1) Menguji apakah terdapat perbedaan pengaruh antara MPK-TGT *Smartgapoly* dan MPL terhadap prestasi belajar akuntansi. (2) Menguji apakah terdapat perbedaan pengaruh antara kecerdasan emosi tinggi, sedang, dan rendah terhadap prestasi belajar akuntansi. (3) Menguji apakah terdapat interaksi antara MPK-TGT *Smartgapoly* dan MPL dengan kecerdasan emosi terhadap prestasi belajar akuntansi.

KAJIAN LITERATUR

Prestasi Belajar Akuntansi

Prestasi belajar merupakan hasil pengukuran serta penilaian usaha belajar yang dinyatakan dalam simbol, angka, ataupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang telah dicapai pada periode tertentu (Tirtonegoro, 2011). Mishra (2012) menjelaskan prestasi belajar adalah kinerja maksimum dalam semua kegiatan di sekolah setelah diberikan pelatihan.

Prestasi belajar secara garis besar dibedakan menjadi 3 ranah besar, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor (Purwanto, 2014). Ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual. Bloom membagi ranah kognitif menjadi 6 tingkatan, yaitu hafalan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6). Ranah afektif berkaitan dengan sikap. Ranah

psikomotor berkaitan dengan ketrampilan dan kemampuan bertindak.

Pennsylvania Department of Education's (2012) memaparkan strategi yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan prestasi belajar antara lain: (1) mengidentifikasi program mengajar sesuai dengan isi yang ada dalam program pembelajaran; (2) menyiapkan dan merevisi desain instruksional; (3) menggunakan berbagai variasi strategi penyampaian dalam pembelajaran; dan (4) menggunakan strategi instruksional tambahan untuk membantu siswa dalam memahami isi pembelajaran.

Struktur umum Kurikulum 2013 di SMK menjelaskan bahwa pengantar akuntansi dan keuangan merupakan kelompok mata pelajaran dasar bidang keahlian akuntansi yang dipelajari pada kelas X dan XI. Mata pelajaran pengantar akuntansi dan keuangan pada kelas X terdiri atas materi pokok, di antaranya: (1) hakikat akuntansi; (2) pihak-pihak yang membutuhkan informasi akuntansi; (3) profesi akuntansi; (4) bidang spesialisasi akuntansi; (5) jenis dan bentuk badan usaha; (6) prinsip-prinsip dan konsep dasar akuntansi; (7) tahap-tahap proses pencatatan transaksi; (8) transaksi bisnis perusahaan; (9) persamaan dasar akuntansi; (10) pengkodean akun; (11) pencatatan transaksi; dan (12) pelaporan keuangan (Kemdikbud, 2013).

Prestasi belajar akuntansi adalah hasil pengukuran serta penilaian dari aktivitas dan usaha belajar pada mata pelajaran akuntansi yang dinyatakan dalam simbol, angka, ataupun kalimat. Prestasi belajar akuntansi dalam penelitian ini adalah nilai akhir mata pelajaran pengantar akuntansi dan keuangan pada materi persamaan dasar akuntansi.

Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Interaktif *Smartgapoly*

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran berdasarkan teori konstruktivisme. TGT pada mulanya dikembangkan oleh Devries dan Edward yang merupakan model pembelajaran pertama dari John Hopkins. Devries *et al.* (1975) mendefinisikan bahwa TGT adalah teknik pengelolaan

kelas yang menempatkan siswa menjadi 4 atau 5 anggota tim, masing-masing anggota tim bersaing dengan tim lain dalam turnamen, dan turnamen tersebut disusun dalam bentuk permainan.

Slavin (2011); Wyk (2011); serta Awofala *et al.* (2012) mendefinisikan bahwa TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan presentasi guru dan kerja tim seperti STAD, tetapi menggantikan kuis dengan turnamen dimana siswa bermain *game* akademik untuk berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Pembelajaran TGT memiliki 3 unsur dasar, yaitu *teams*, *game*, dan *tournament* (Devries *et al.*, 1975; Ke dan Grabowski, 2007; Garcia dan Esmeralda, 2013). Pada *teams*, siswa dibagi ke dalam tim-tim yang beranggotakan 4 atau 5 siswa yang dibentuk secara heterogen agar berperan sebagai tutor sebaya. Pada *game*, siswa mengikuti serangkaian permainan akademik untuk memastikan seluruh anggota tim telah menguasai materi pelajaran. Pada *tournament*, masing-masing siswa mewakili timnya dengan mengikuti turnamen untuk bersaing dengan anggota tim lain. Sementara itu, Slavin (2011) mengemukakan TGT terdiri atas 5 tahapan, yaitu presentasi kelas, diskusi kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok.

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media interaktif *Smartgapoly*. Anita (2008: 64) mendefinisikan "Media interaktif yaitu media yang meminta pebelajar mempraktekkan keterampilan dan menerima balikan". *Smartgapoly* (*Smart Game Monopoly* Akuntansi) adalah media interaktif berbasis komputer yang menggunakan konsep permainan monopoli dalam pembelajaran akuntansi. Pembelajaran dengan permainan berbasis komputer akan membantu siswa mengembangkan keterampilan yang tidak akan mereka dapatkan dalam pembelajaran tradisional (Serin, 2011). Siswa akan menemukan dan mengembangkan keterampilan mereka, mendapatkan dan menciptakan pengalaman belajar, serta dapat

mengembangkan imajinasi dan kreativitas (Divjak dan Tomic, 2011).

Smartgapoly berisikan petak-petak seperti konsep permainan monopoli serta dilengkapi dengan soal-soal latihan, *automatic scoring*, penombolan, gambar, animasi, dan audio yang dapat merangsang ketertarikan dan motivasi siswa dalam mempelajari materi akuntansi. Berikut ini sintaks model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan media interaktif *Smartgapoly*.

1. Presentasi kelas
Guru menyampaikan materi pelajaran di depan kelas.
2. Diskusi kelompok
Guru membagi siswa menjadi 9 "Kelompok Diskusi" secara heterogen dengan masing-masing kelompok berjumlah 4 siswa, kemudian guru memberikan lembar kerja siswa untuk didiskusikan bersama kelompoknya.
3. Permainan
Guru mengadakan permainan menggunakan media interaktif *Smartgapoly* dengan aturan yang telah ditetapkan.
4. Turnamen
Guru mengadakan turnamen menggunakan media interaktif *Smartgapoly* dengan membagi siswa ke dalam 9 "Kelompok Turnamen" yang merupakan perwakilan dari anggota "Kelompok Diskusi".
5. Penghargaan kelompok
Kelompok dengan skor tertinggi pada kegiatan turnamen dinyatakan sebagai pemenang dan diberikan penghargaan.

Penelitian terdahulu yang meneliti mengenai pembelajaran TGT adalah Wyk (2011) dan Awofala *et al.* (2012) yang menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh antara model pembelajaran kooperatif TGT dan model pembelajaran langsung terhadap prestasi belajar. Model pembelajaran kooperatif TGT menghasilkan prestasi belajar yang lebih baik daripada model pembelajaran langsung. Begitu pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Annurwanda (2014); Margono *et al.* (2014); serta Ke dan

Grabowski (2007) yang menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT memberikan prestasi belajar yang lebih baik daripada model pembelajaran langsung.

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis komputer dapat membantu guru dalam meningkatkan prestasi belajar. Serin (2011) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa media interaktif berbasis komputer berpengaruh terhadap prestasi belajar dan kemampuan pemecahan masalah. Divjak dan Tomic (2011) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa penggunaan permainan berbasis komputer memberikan pengaruh terhadap prestasi yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran tanpa permainan berbasis komputer. Ke dan Grabowski (2007) menemukan penggunaan TGT dengan media *gameplaying* memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar dan sikap yang lebih baik daripada pembelajaran konvensional. Penggunaan model pembelajaran TGT dengan media *gameplaying* dapat memotivasi siswa melalui imajinasi dan relevansi secara kontekstual untuk memahami materi.

Melalui *Smartgapoly*, siswa dibawa ke dalam suasana permainan interaktif yang memperdalam materi mengenai pengantar akuntansi dan keuangan, serta pemahaman akuntansi dalam kehidupan nyata sehari-hari, sehingga tercipta pembelajaran yang bermakna. Shanklin dan Ehlen (2007) dalam penelitiannya memaparkan permainan monopoli adalah cara yang sangat efektif untuk menggambarkan siklus akuntansi dan menghadirkan pendekatan menarik dalam metode artikulasi akuntansi keuangan untuk perhitungan pendapatan. David dan Albrecht (1995) dan Bryant *et al.* (2014) dalam temuan penelitiannya mengemukakan permainan monopoli membuat pembelajaran mengenai konsep properti pasar dan informasi akuntansi keuangan dalam membuat keputusan investasi mirip dengan proses dunia nyata.



Gambar 1. Tampilan Awal Media Interaktif *Smartgapoly*



Gambar 2. Salah Satu Tampilan *Game Smartgapoly*

Kecerdasan Emosi

Teori mengenai kecerdasan emosi diperkenalkan oleh Salovey dan Mayer tahun 1990 dan model pelopor lain diajukan oleh Bar-On tahun 1980-an. Selanjutnya, teori kecerdasan emosi diperkenalkan secara luas oleh Goleman tahun 1995. Salovey dan Mayer (1990) mendefinisikan kecerdasan emosi adalah kemampuan memantau dan mengendalikan perasaan sendiri dan orang lain, serta menggunakan perasaan-perasaan itu untuk memandu pikiran dan tindakan. Bar-On (2006) menyebut kecerdasan emosi dengan istilah kecerdasan emosi-sosial, dan mendefinisikan kecerdasan emosi sebagai *crossection* kompetensi emosi dan sosial yang saling terkait, keterampilan dan fasilitator yang menentukan seberapa efektif kita memahami dan mengekspresikan diri kita, memahami orang lain dan yang berhubungan dengan mereka, dan mengatasi tantangan sehari-hari. Bar-On (2006) membagi kecerdasan emosi menjadi 5 aspek, yaitu keterampilan intrapersonal, keterampilan interpersonal, kemampuan adaptasi, manajemen stres, dan suasana umum.

Goleman (2001) menjelaskan kecerdasan emosi adalah kemampuan mengenali perasaan diri sendiri dan orang lain, kemampuan memotivasi diri sendiri, dan kemampuan mengelola emosi dengan baik pada diri sendiri dan dalam hubungan dengan orang lain. Goleman (2001) membagi kecerdasan emosi menjadi 5 aspek berikut ini.

1. Kesadaran diri, yaitu kemampuan

mengetahui kondisi diri sendiri, kesukaan, sumber daya, dan intuisi. Pengaturan diri, yaitu kemampuan mengelola kondisi, impuls, dan sumber daya diri sendiri.

2. Motivasi, yaitu yaitu kecenderungan emosi yang mengantarkan atau memudahkan peraih sasaran.
3. Empati, yaitu kesadaran terhadap perasaan, kebutuhan, dan kepentingan orang lain.
4. Keterampilan sosial, yaitu kepintaran dalam menggugah tanggapan yang dikehendaki pada orang lain.

Kecerdasan emosi memegang peranan penting dalam kaitannya dengan prestasi belajar. Durgut *et al.* (2013) dalam penelitian yang dilakukan pada pembelajaran akuntansi di Turki menemukan bahwa komponen kecerdasan emosi berpengaruh terhadap prestasi belajar. Hasil penelitian Obieke dan Nwadingwe (2012) pada siswa SMA di Lagos, Nigeria menyimpulkan terdapat pengaruh kecerdasan emosi terhadap prestasi belajar. Jika kecerdasan emosi siswa dikembangkan dan diperkuat, maka akan dapat meningkatkan prestasi belajar dan karir siswa. Mishra (2012) dalam penelitiannya yang dilakukan pada 1000 sampel *senior secondary students* di Jaipur, India menyatakan bahwa terdapat pengaruh kecerdasan emosi terhadap prestasi belajar. Seorang siswa harus mengetahui apa itu emosi, kepentingan, dan peran emosi dalam kehidupan. Semakin tinggi tingkat kecerdasan emosi, maka akan semakin tinggi prestasi belajar Kiswa. Sebaliknya, semakin rendah tingkat

kecerdasan emosi, maka akan menyebabkan rendahnya prestasi belajar.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Yahaya *et al.* (2011) menyimpulkan bahwa komponen kecerdasan emosi yang berupa kesadaran diri, motivasi diri, dan empati berpengaruh terhadap prestasi belajar. Margono *et al.* (2014) dan Annurwanda (2014) dalam hasil penelitian yang dilakukan pada mata pelajaran matematika menemukan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar antara siswa yang mempunyai kecerdasan emosi tinggi dan rendah. Siswa yang mempunyai kecerdasan emosi tinggi memiliki prestasi belajar yang lebih baik daripada siswa yang mempunyai kecerdasan emosi rendah.

Hasil-hasil penelitian terdahulu tersebut berkontribusi bagi penelitian peneliti karena mendukung hipotesis peneliti. Berikut hipotesis penelitian ini.

- H1 = Terdapat perbedaan pengaruh antara MPK-TGT *Smartgapoly* dan MPL terhadap prestasi belajar akuntansi.
- H2 = Terdapat perbedaan pengaruh antara kecerdasan emosi tinggi, sedang, dan rendah terhadap prestasi belajar akuntansi.
- H3 = Terdapat interaksi antara MPK-TGT *Smartgapoly* dan MPL dengan kecerdasan emosi terhadap prestasi belajar akuntansi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMKN 1 Karanganyar mulai bulan Juni 2014-April 2015. Rancangan penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu dengan *nonequivalent pretest and posttest control-group design* menggunakan faktorial 2x3. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan menggunakan MPK-TGT *Smartgapoly* dan kelompok kontrol menggunakan MPL. Masing-masing kelompok dikenai *pretest* dan *posttest*.

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X Jurusan Bisnis dan Manajemen SMKN 1 Karanganyar yang berjumlah 7 kelas. Sampel diambil sebanyak 2 kelas dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Penelitian ini melibatkan satu variabel terikat, yaitu prestasi belajar akuntansi dan dua variabel bebas, yaitu

model pembelajaran dan kecerdasan emosi. Model pembelajaran dibedakan menjadi dua, yaitu MPK-TGT *Smartgapoly* dan MPL. Kecerdasan emosi dikategorikan menjadi tiga, yaitu kecerdasan emosi tinggi, sedang, dan rendah.

Terdapat dua macam data dalam penelitian ini, yaitu data prestasi belajar akuntansi dan data kecerdasan emosi. Teknik pengumpulan data menggunakan metode dokumentasi, tes, dan angket. Instrumen penelitian berupa tes prestasi belajar akuntansi dan angket kecerdasan emosi. Instrumen tes diuji melalui uji validitas isi menggunakan *expert judgement*, uji tingkat kesukaran soal dan daya pembeda soal menggunakan *MS Excel*, dan uji reliabilitas menggunakan KR-20. Instrumen angket menggunakan indikator yang dikembangkan oleh Goleman (2001) dan diuji melalui uji validitas isi menggunakan *expert judgement*, uji konsistensi internal menggunakan *Product Moment*, dan uji reliabilitas menggunakan *Cronbach Alpha*.

Sebelum data dianalisis, terlebih dahulu dilakukan uji keseimbangan dan uji prasyarat analisis. Uji keseimbangan dilakukan menggunakan uji t. Uji prasyarat analisis berupa uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dan uji homogenitas menggunakan uji *Levene*. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan Analisis Variansi Dua Jalur pada signifikansi 5% dan dilanjutkan uji *Scheffe*. Perhitungan statistik menggunakan *software SPSS*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN Uji Keseimbangan

Uji keseimbangan dilakukan untuk mengetahui apakah siswa kelas eksperimen dan kontrol mempunyai kemampuan awal yang sama sebelum diberikan perlakuan. Data diambil dari skor *pretest* yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Deskripsi Data Skor *Pretest* dan *Posttest*

Data	Kelompok	N	Mean
<i>Pretest</i>	Eksperimen	35	57,83
	Kontrol	36	57,22
<i>Posttest</i>	Eksperimen	35	84
	Kontrol	36	75,56

Hasil uji keseimbangan menggunakan uji t menunjukkan t_{hitung} yang diperoleh sebesar 0,325 dengan signifikansi sebesar 0,746 ($>0,05$). Berdasarkan hasil uji keseimbangan, dinyatakan bahwa siswa pada kelas eksperimen dan kontrol mempunyai kemampuan awal yang sama.

Uji Prasyarat Analisis

Sebelum dilakukan analisis, data prestasi belajar akuntansi harus diuji prasyarat terlebih dahulu. Data skor prestasi belajar akuntansi diambil dari data *posttest* yang disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Deskripsi Data Skor Prestasi Belajar Akuntansi Berdasarkan Model Pembelajaran dan Kecerdasan Emosi

Kelompok	N	Mean	Variansi	SD
MPK-TGT <i>Smartgapoly</i> dengan KE tinggi	12	85,33	50,424	7,101
MPK-TGT <i>Smartgapoly</i> dengan KE sedang	14	83,43	24,264	4,926
MPK-TGT <i>Smartgapoly</i> dengan KE rendah	9	83,11	35,111	5,925
MPL dengan KE tinggi	12	80	40,727	6,382
MPL dengan KE sedang	10	79,20	38,400	6,197
MPL dengan KE rendah	14	69,14	37,978	6,163

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Hasil uji normalitas pada masing-masing kelompok menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh untuk tiap kelompok adalah $>0,05$. Dengan demikian, data sampel pada tiap kelompok berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang homogen. Berdasarkan hasil uji *Levene*, diketahui F_{hitung} sebesar 0,223 dengan nilai signifikansi sebesar 0,951 ($p>0,05$). Dengan demikian, sampel berasal dari populasi yang homogen.

Uji Hipotesis

Hasil uji hipotesis disajikan pada Tabel 3 dan 4.

Tabel 3. Hasil Uji Analisis Variansi Dua Jalur dengan Faktorial 2 x 3

Sumber Variansi	JK	DK	RK	F_{hitung}	Sig.	Kep. Uji
Model pembelajaran (A)	1063,448	1	1063,448	28,349	0,000	H_0 ditolak
Kecerdasan emosi (B)	538,286	2	269,143	7,175	0,002	H_0 ditolak
Interaksi (AB)	319,149	2	159,574	4,254	0,018	H_0 ditolak
Galat	2438,298	65	37,512	-	-	-
Total	455888,000	71	-	-	-	-

Tabel 4. Hasil Uji *Scheffe* Pada Kecerdasan Emosi (B) dan Interaksi (AB)

Kelompok	Perbedaan Mean		Sig.	Kesimpulan	
Antarkolom	B1	B2	1,00	0,853	Tidak terdapat perbedaan
	B1	B3	8,06*	0,000	Terdapat perbedaan
	B2	B3	7,06*	0,001	Terdapat perbedaan
Antarsel pada baris yang sama	A1B1	A1B2	1,90	0,986	Tidak terdapat perbedaan
	A1B1	A1B3	2,22	0,984	Tidak terdapat perbedaan
	A1B2	A1B3	0,32	1,000	Tidak terdapat perbedaan
	A2B1	A2B2	0,80	1,000	Tidak terdapat perbedaan
	A2B1	A2B3	10,86*	0,003	Terdapat perbedaan
	A2B2	A2B3	10,06*	0,013	Terdapat perbedaan
Antarsel pada	A1B1	A2B1	5,33	0,480	Tidak terdapat perbedaan

kolom yang sama	A1B2 A1B3	A2B2 A2B3	4,23 13,97*	0,733 0,000	Tidak terdapat perbedaan Terdapat perbedaan
-----------------	--------------	--------------	----------------	----------------	--

Keterangan: *Perbedaan mean signifikan pada taraf signifikansi 0,05

Perbedaan Pengaruh Antara MPK-TGT *Smartgapoly* dan MPL Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi

Hasil perhitungan Analisis Variansi Dua Jalur pada Tabel 3 menunjukkan bahwa F_{hitung} pada model pembelajaran sebesar 28,349 dengan signifikansi sebesar 0,000. Nilai signifikansi yang diperoleh tersebut $<0,05$, maka $H_{0(A)}$ ditolak. Dengan demikian, terdapat perbedaan pengaruh antara MPK-TGT *Smartgapoly* dan MPL terhadap prestasi belajar akuntansi. Untuk mengetahui model pembelajaran mana yang lebih baik, dilakukan komparasi rerata antara kedua model pembelajaran tersebut. Rerata prestasi belajar akuntansi pada MPK-TGT *Smartgapoly* sebesar 84 dan MPL sebesar 75,56. Ini menunjukkan MPK-TGT *Smartgapoly* menghasilkan prestasi belajar akuntansi yang lebih baik daripada MPL. Hasil penelitian ini didukung oleh hasil penelitian Wyk (2011) dan Awofala *et al.* (2012) yang menyimpulkan bahwa pembelajaran TGT menghasilkan prestasi belajar yang lebih baik daripada pembelajaran langsung.

Penerapan MPK-TGT *Smartgapoly* dalam penelitian ini diawali dengan guru mempresentasikan materi secara singkat. Untuk membantu siswa memperdalam pemahaman, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok secara heterogen. Siswa mendalami isi materi melalui tutor sebaya. Siswa yang lebih pandai membantu siswa yang kurang pandai dalam memahami materi, sehingga terjalin hubungan yang baik antarsiswa dalam satu kelompok. Hal ini sesuai dengan pendapat Awofala *et al.* (2012) yang mengemukakan bahwa melalui *teams*, siswa berperan sebagai tutor sebaya agar dapat berpartisipasi dalam kelompok dan dipersiapkan pengetahuannya sebelum mengikuti *game*.

Setelah tahapan *teams*, siswa mengikuti *game* dan *tournament* dengan menggunakan media interaktif *Smartgapoly*. Hasil observasi menunjukkan siswa mengikuti kegiatan *game* dan *tournament* dengan antusias.

Game dan *tournament* menggunakan media interaktif *Smartgapoly* memberikan warna yang berbeda dalam pembelajaran akuntansi. Media interaktif *Smartgapoly* yang berisikan soal-soal latihan dikemas seperti permainan monopoli membuat siswa mampu memahami konsep siklus akuntansi secara nyata dalam kehidupan sehari-hari. Siswa dikenalkan pada konsep dan pemahaman dasar akuntansi, transaksi perusahaan, dan pencatatannya. Hal ini membuat siswa mampu memahami materi yang tidak sebatas pada teori.

Temuan yang sama diutarakan dalam penelitian David dan Albrecht (1995) dan Bryant *et al.* (2014) bahwa permainan monopoli memudahkan siswa memahami konsep properti pasar dan keputusan investasi menjadi mirip dalam kehidupan nyata. Shanklin dan Ehlen (2007) memaparkan bahwa permainan monopoli efektif untuk memperkuat pemahaman siswa mengenai siklus akuntansi dan pencatatan laporan keuangan. Permainan monopoli dapat digunakan sebagai simulasi kegiatan ekonomi yang memberikan permainan familiar dalam mengembangkan keterampilan di bidang akuntansi keuangan dasar yang dianggap sulit oleh siswa. Permainan ini dapat meningkatkan perkembangan kognitif siswa ke tingkat yang lebih tinggi, yaitu analisis, evaluasi, dan sintesis (David dan Albrecht, 1995).

Konten dalam *Smartgapoly* yang merupakan media interaktif berbasis komputer dilengkapi dengan gambar, animasi, penombolan, *automatic scoring*, audio mampu memberikan motivasi dan ketertarikan siswa dalam memahami materi akuntansi. Siswa menjadi rileks, tercipta suasana belajar yang positif, dan menyenangkan. Temuan ini didukung oleh Ke dan Grabowski (2007) dalam penelitiannya yang menyimpulkan pembelajaran TGT dengan *gameplaying* memberikan pengaruh terhadap sikap dan prestasi belajar yang lebih baik daripada pembelajaran konvensional. Media ini dapat memotivasi siswa melalui

imajinasi dan relevansi secara kontekstual untuk memahami materi pembelajaran. Siswa akan menemukan dan mengembangkan keterampilan, mendapatkan dan menciptakan pengalaman belajar, serta dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitas (Divjak dan Tomic, 2011). Serin (2011) dalam hasil penelitiannya mengemukakan, penggunaan komputer dan paket pembelajaran dengan bahan-bahan seperti video, *slide*, CD, suara, dan animasi memungkinkan terjadi pembelajaran interaktif. Warna-warna yang digunakan dalam perangkat lunak membuat siswa menjadi tertarik, tidak distraktif, dan tidak melelahkan mata.

Pembelajaran TGT melalui *game* dan *tournament* menjadikan siswa termotivasi untuk memahami materi agar dapat memenangkan *game* dan *tournament*. Siswa akan berusaha mendalami materi yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar. Hal diperkuat dengan hasil penelitian Jong, Lai, Hsia, Lin, dan Lu (2013: 183) yang mengemukakan:

Students' desire to win the game motivates them to review course materials before they play, which in turn can improve student motivation and help them to achieve better learning outcomes.

Tahapan terakhir pada pembelajaran TGT ini adalah pemberian penghargaan kelompok. Hasil observasi menunjukkan bahwa iming-iming penghargaan inilah yang membuat siswa memberikan kemampuan terbaiknya. Hal ini didukung dengan beberapa penelitian yang telah dilakukan Slavin (2011) yang menyimpulkan bahwa penghargaan kelompok sangat penting untuk meningkatkan prestasi kemampuan dasar. Jika siswa diberi penghargaan, mereka akan termotivasi untuk meraih sukses dengan melakukan lebih baik dari apa yang mereka lakukan sebelumnya. Dengan demikian, 5 tahapan MPK-TGT *Smartgapoly* mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa, sehingga MPK-TGT *Smartgapoly* menghasilkan prestasi belajar akuntansi yang lebih baik daripada MPL.



Gambar 3. Siswa Antusias Mengikuti Kegiatan *Tournament*

Perbedaan Pengaruh Antara Kecerdasan Emosi Tinggi, Sedang, dan Rendah Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi

Tabel 3 menginformasikan F_{hitung} pada kecerdasan emosi sebesar 7,175 dengan signifikansi sebesar 0,002. Karena signifikansi yang diperoleh tersebut $<0,05$, $H_{0(B)}$ ditolak. Hal ini dapat berarti terdapat perbedaan pengaruh antara kecerdasan emosi tinggi, sedang, dan rendah terhadap prestasi belajar akuntansi. Temuan penelitian ini diperkuat oleh temuan penelitian yang dilakukan oleh Yahaya *et al.* (2011); Mishra (2012); Obieke dan Nwadingwe (2012); serta Durgut *et al.* (2013) yang menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh kecerdasan emosi terhadap prestasi belajar. Hasil penelitian ini juga diperkuat melalui pernyataan Goleman (2001) bahwa IQ hanya menyumbang 20% keberhasilan hidup dan sisanya 80% dipengaruhi oleh faktor lain, termasuk di antaranya adalah kecerdasan emosi. Obieke dan Nwadingwe (2012) menambahkan, jika kecerdasan emosi siswa dikembangkan dan diperkuat, maka dapat meningkatkan prestasi belajar dan karir siswa.

Untuk mengetahui tingkat kecerdasan emosi mana yang lebih baik, dilakukan uji *Scheffe*. Hasil uji *Scheffe* pada Tabel 4 berdasarkan interaksi antarkolom menunjukkan sebagai berikut. (1) Siswa yang mempunyai kecerdasan emosi tinggi memiliki prestasi belajar akuntansi yang sama baiknya dengan siswa yang mempunyai kecerdasan emosi sedang. (2) Siswa yang mempunyai kecerdasan emosi

tinggi dan sedang memiliki prestasi belajar akuntansi yang lebih baik daripada siswa yang mempunyai kecerdasan emosi rendah. Hasil ini sesuai dengan penelitian Annurwanda (2014) dan Margono *et al.* (2014) yang menjelaskan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar antara siswa yang mempunyai tingkat kecerdasan emosi tinggi, sedang, dan rendah.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, alasan siswa yang mempunyai kecerdasan emosi tinggi dan sedang memiliki prestasi belajar akuntansi yang sama baiknya karena siswa ini telah memiliki kemampuan keterampilan sosial dan empati yang sudah baik. Siswa mudah berkomunikasi dan berani bertanya jika mengalami kesulitan. Dukungan kemampuan empati satu sama lain membuat siswa yang mempunyai kecerdasan emosi tinggi dan sedang mampu mengatasi keragaman, memahami, dan membantu temannya jika mengalami kesulitan. Hal ini didukung oleh pernyataan Yahaya *et al.* (2011) bahwa empati menjadi salah satu aspek kecerdasan emosi dominan yang berpengaruh terhadap prestasi belajar. Siswa yang memiliki empati akan peka dan dapat beradaptasi dengan lingkungan, seperti bahagia, ramah, marah, sedih, atau sakit. Siswa lebih memilih disukai teman-teman dan menciptakan lingkungan kondusif dalam pembelajaran.

Alasan siswa yang mempunyai kecerdasan emosi tinggi dan sedang memiliki prestasi belajar yang lebih baik daripada siswa yang mempunyai kecerdasan emosi rendah yaitu siswa yang mempunyai kecerdasan emosi tinggi dan sedang memiliki dimensi kecerdasan emosi yang lebih baik daripada siswa yang mempunyai kecerdasan emosi rendah. Siswa yang mempunyai kecerdasan emosi tinggi dan sedang memiliki kesadaran diri yang baik, yaitu mampu menguasai emosi dalam mengikuti pembelajaran, memiliki rasa percaya diri yang cukup tinggi, dan mampu memanfaatkan waktu belajar. Mereka memiliki dorongan motivasi berprestasi yang tinggi untuk berkemampuan lebih dari teman-

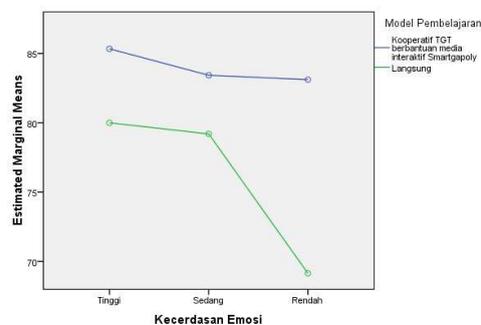
temannya, komitmen, dan optimisme. Yahaya *et al.* (2011) berpendapat siswa yang memiliki motivasi diri akan memiliki dorongan untuk sukses, sehingga lebih percaya diri dalam mengambil tindakan. Hal ini secara tidak langsung akan meningkatkan prestasi belajar.

Hal ini berbeda dengan siswa yang mempunyai kecerdasan emosi rendah. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa ini belum memiliki kesadaran diri yang baik karena belum mampu mengontrol emosi, belum dapat memanfaatkan waktu belajar dengan baik, dan masih sering bermain sendiri ketika pembelajaran di kelas. Siswa ini memiliki rasa percaya diri yang kurang, sehingga cenderung pemalu dan minder. Ditambah lagi dengan rendahnya motivasi berprestasi, membuat siswa yang mempunyai kecerdasan emosi rendah enggan terpacu untuk memiliki kemampuan yang lebih dari teman-temannya. Dengan demikian, rendahnya kemampuan kecerdasan emosi akan berpengaruh terhadap rendahnya prestasi belajar. Mishra (2012) dalam penelitiannya menyimpulkan semakin tinggi tingkat kecerdasan emosi, maka semakin tinggi prestasi belajar. Sebaliknya, semakin rendah tingkat kecerdasan emosi, maka semakin rendah prestasi belajar.

Interaksi Antara MPK-TGT Smartgapoly dan MPL dengan Kecerdasan Emosi Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi

Hasil perhitungan Analisis Variansi Dua Jalur memperlihatkan F_{hitung} pada interaksi antara model pembelajaran dengan kecerdasan emosi sebesar 4,254 dengan signifikansi sebesar 0,018. Nilai signifikansi yang diperoleh tersebut $<0,05$, sehingga $H_{0(AB)}$ ditolak. Hal ini berarti terdapat interaksi antara MPK-TGT *Smartgapoly* dan MPL dengan kecerdasan emosi terhadap prestasi belajar akuntansi. Hasil ini didukung oleh Margono *et al.* (2014) dan Annurwanda (2014) dalam penelitiannya yang menyimpulkan terdapat interaksi antara model pembelajaran dan kecerdasan emosi terhadap prestasi belajar.

Hasil perhitungan uji *Scheffe* dapat dilihat pada Tabel 4 di atas dan profil interaksi dapat dilihat pada Gambar 4 di bawah ini.



Gambar 4. Interaksi Antara Model Pembelajaran dengan Kecerdasan Emosi

Mencermati Tabel 4 dan Gambar 4, dapat diketahui interaksi antara model pembelajaran dengan kecerdasan emosi dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Interaksi antarsel pada baris yang sama

a. Pada penggunaan MPK-TGT *Smartgapoly*, siswa yang mempunyai kecerdasan emosi tinggi, sedang, dan rendah memiliki prestasi belajar akuntansi yang sama baiknya.

Alasan yang mendasari hasil ini adalah sebagai berikut. MPK-TGT *Smartgapoly* mengakomodasi perkembangan kecerdasan emosi siswa. Melalui penggunaan MPK-TGT *Smartgapoly*, siswa dituntut meningkatkan kemampuan kesadaran diri, pengaturan diri, motivasi diri, empati, dan keterampilan sosial. Siswa yang mempunyai kecerdasan emosi tinggi dan sedang memiliki rasa empati dan kerja sama yang tinggi, sehingga siswa tersebut akan saling membantu jika belum mampu memahami materi pelajaran. Siswa yang mempunyai kecerdasan emosi rendah akan terdorong oleh teman-temannya dan cenderung memiliki harga diri untuk dapat memberikan kontribusi kepada kelompoknya. Ia terlibat, termotivasi, dan terbantu dalam memahami materi pelajaran. Dengan demikian, siswa yang mempunyai kecerdasan emosi tinggi,

sedang, dan rendah memiliki prestasi belajar akuntansi yang sama baiknya. Hal ini sesuai pernyataan Slavin (2011) bahwa pembelajaran kooperatif meningkatkan pencapaian prestasi belajar, memberikan dampak positif yang dapat mengembangkan hubungan antarkelompok, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah dalam bidang akademik, dan meningkatkan harga diri.

b. Pada penggunaan MPL, siswa yang mempunyai kecerdasan emosi tinggi memiliki prestasi belajar akuntansi yang sama baiknya dengan siswa yang mempunyai kecerdasan emosi sedang; siswa yang mempunyai kecerdasan emosi tinggi dan sedang memiliki prestasi belajar akuntansi yang lebih baik daripada siswa yang mempunyai kecerdasan emosi rendah.

Hal ini terjadi karena pada penggunaan MPL, guru memegang kontrol penuh dalam proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan lisan dan komunikasi guru saat mengajar. Dalam hal ini, berdasarkan hasil observasi, siswa yang mempunyai kecerdasan emosi tinggi dan sedang memiliki kemauan belajar yang kuat. Mereka aktif bertanya jika mengalami kesulitan dalam memahami isi materi yang disampaikan oleh guru. Berbeda dengan siswa yang mempunyai kecerdasan emosi rendah. Siswa yang mempunyai kecerdasan emosi rendah belum mampu mengelola emosi dengan baik, masih memiliki motivasi yang rendah, dan cenderung tidak percaya diri. Siswa ini kurang berani bertanya jika mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan Majid (2013) bahwa pembelajaran langsung mempunyai kekurangan-kekurangan di antaranya: sulit untuk mengatasi perbedaan dalam hal kemampuan, pengetahuan awal, tingkat pembelajaran dan pemahaman, gaya belajar, dan ketertarikan siswa. Karena siswa hanya memiliki sedikit kesempatan untuk terlibat secara aktif, sulit bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial dan interpersonal.

2. Interaksi antarsel pada kolom yang sama

a. Pada siswa yang mempunyai kecerdasan emosi tinggi dan sedang, penggunaan MPK-TGT *Smartgapoly* menghasilkan prestasi belajar akuntansi yang sama baiknya dengan MPL.

Berdasarkan hasil pengamatan, siswa yang mempunyai kecerdasan emosi tinggi dan sedang sudah mampu mengenali dan mengelola emosi dirinya sendiri, memiliki rasa percaya diri, dan kendali diri. Dengan motivasi berprestasi yang mereka miliki, menjadikan mereka optimis dan komitmen. Mereka sudah mampu memanfaatkan waktu dengan baik dalam mengikuti proses pembelajaran. Mereka akan bertanya kepada guru maupun teman jika mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Mereka akan membantu teman lainnya yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran karena memiliki rasa empati yang tinggi. Siswa yang mempunyai kecerdasan emosi tinggi dan sedang sudah mampu mengikuti semua model pembelajaran dengan baik. Dengan demikian, pada siswa yang mempunyai kecerdasan emosi tinggi dan sedang, penggunaan MPK-TGT *Smartgapoly* menghasilkan prestasi belajar akuntansi yang sama baiknya dengan MPL.

b. Pada siswa yang mempunyai kecerdasan emosi rendah, penggunaan MPK-TGT *Smartgapoly* menghasilkan prestasi belajar akuntansi yang lebih baik daripada MPL.

Hal ini terjadi karena pada MPK-TGT *Smartgapoly* mengakomodasikan kebutuhan siswa dalam belajar. Siswa dilatih mengembangkan kecerdasan emosinya, di antaranya: kemampuan pemecahan masalah, komunikasi, kerja sama, dan empati. Dengan demikian, siswa yang mempunyai kecerdasan emosi rendah akan memiliki rasa tanggung jawab kepada kelompoknya untuk memberikan kontribusi. Mereka berani bertanya kepada teman-temannya jika mengalami kesulitan.

Hal ini berbeda dengan penggunaan MPL. Pada penggunaan

MPL, siswa kurang dilibatkan dalam pembelajaran. Sikap guru yang mendominasi kelas membuat siswa dengan tingkat kecerdasan emosi rendah cenderung pasif. Siswa dengan tingkat kecerdasan emosi rendah belum mempunyai kesadaran diri dan motivasi belajar yang baik. Mereka tidak mau bertanya jika mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Hal ini akan berdampak pada prestasi belajar. Hal ini sesuai pernyataan Annurwanda (2014) dalam penelitiannya bahwa pada siswa yang mempunyai kecerdasan emosi rendah, penggunaan model pembelajaran langsung membuat siswa menjadi pasif dan merasa bosan. Siswa hanya mendengarkan penjelasan guru dan tidak mempunyai kesempatan bekerja sama dengan siswa lain, sehingga siswa yang memiliki kecerdasan emosi rendah tidak mampu mengembangkan diri dan meningkatkan minat belajarnya.

PENUTUP

Simpulan

Simpulan yang dapat ditarik dari pengujian hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Terdapat perbedaan pengaruh antara MPK-TGT *Smartgapoly* dan MPL terhadap prestasi belajar akuntansi. MPK-TGT *Smartgapoly* menghasilkan prestasi belajar akuntansi yang lebih baik daripada MPL.
2. Terdapat perbedaan pengaruh antara kecerdasan emosi tinggi, sedang, dan rendah terhadap prestasi belajar akuntansi. Siswa yang mempunyai kecerdasan emosi tinggi memiliki prestasi belajar akuntansi yang sama baiknya dengan siswa yang mempunyai kecerdasan emosi sedang. Siswa yang mempunyai kecerdasan emosi tinggi dan sedang memiliki prestasi belajar akuntansi yang lebih baik daripada siswa yang mempunyai kecerdasan emosi rendah.
3. Terdapat interaksi antara MPK-TGT *Smartgapoly* dan MPL dengan kecerdasan emosi terhadap prestasi belajar akuntansi.

Saran**Kepada guru**

- a. Guru hendaknya menerapkan MPK-TGT *Smartgapoly* untuk meningkatkan prestasi belajar, yaitu dengan langkah-langkah berupa: presentasi kelas, diskusi kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok.
- b. Guru perlu melakukan upaya-upaya pengembangan kecerdasan emosi siswa, khususnya bagi siswa yang memiliki tingkat kecerdasan emosi rendah. Upaya ini berupa: mengembangkan empati dan kepedulian siswa, mengajarkan kejujuran dan integritas, dan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah.
- c. Guru hendaknya menerapkan model pembelajaran yang dapat mengakomodasi kecerdasan emosi siswa agar kecerdasan emosi siswa dapat berkembang dan pada akhirnya akan dapat meningkatkan prestasi belajar.

Kepada sekolah

Pihak sekolah perlu menyediakan sarana, prasarana, serta pelatihan yang diperlukan guru untuk menunjang penyelenggaraan pembelajaran efektif dan inovatif, terutama yang berhubungan dengan model dan media pembelajaran.

Kepada peneliti lain

- a. Peneliti lain perlu melakukan penelitian yang sejenis dengan lingkup populasi yang lebih luas.
- b. Peneliti lain perlu meneliti variabel-variabel lain yang berpengaruh terhadap prestasi belajar, sehingga dapat menambah pengetahuan baru untuk meningkatkan prestasi belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Anitah, S. 2008. *Media Pembelajaran*. Surakarta: UNS Press.

Annurwanda, P. 2014. *Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments dan Team Assisted Individualization pada Materi Garis dan Sudut*

Ditinjau dari Kecerdasan Emosional Siswa Kelas Vii SMP Negeri Se-Kabupaten Magetan Tahun Pelajaran 2013/2014. Tesis, Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret, Surakarta.

Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Awofala, A. O. A., Fatade, A. O. & Oluwa, S. A. O. 2012. "Achievement in Cooperative Versus Individualistic Goal-Structured Junior Secondary School Mathematics Classrooms in Nigeria", dalam *International Journal of Mathematics Trends and Technology*, 3 (1), hlm. 7-12.

Bar-On, R. 2006. The Bar-On Model of Emotional-Social Intelligence (ESI). *Psicothema*, vol. 18, hlm. 13-25.

Bryant, L., Eves, C., Blake, A. & Palmer, P. 2014. "Can Playing Monopoly Enhance Learning For Property Students", dalam *Annual Pasific-Rim Real Estate Society Conference*, hlm. 1-8.

David, W. & Albrecht. 1995. "A Financial Accounting and Investment Simulation Game", dalam *Journal of Accounting Education: American Accounting Association*, 10 (1), hlm. 127-142.

Depdiknas. 2005. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.

Devries, D. L., Mescon, I. T. & Shackman S. L. 1975. *Teams-Games-Tournament in the Elementary Classroom: A Replication* (Tech. Rep. No. 190). Baltimore: John Hopkins University, Center for Social Organization of Schools.

Divjak, B. & Tomic, D. 2011. "The Impact of Game-Based Learning on the Achievement of Learning Goals and Motivation for Learning Mathematics-Literature Review",

- dalam *Journal of Information and Organization Sciences*, 35 (1), hlm. 15-30.
- Durgut, M., Gerekan, B. & Pehvilan, A. 2013. "The Impact of Emotional Intelligence on the Achievement of Accounting Subject", dalam *International Journal of Business and Social Science*, 4 (13), hlm. 64-71.
- Garcia, V. & Esmeralda, M. 2013. "Knowledge Competition: An Entertaining and Useful Way to Review Concepts That Would Enable Students to Develop Other Underlying Skills", dalam *XI Jornadas Internacionales de Innovacion Univeritaria, Educar Para Transformar*, hlm. 22-29.
- Goleman, D. 2001. *Kecerdasan Emosi Untuk Mencapai Puncak Prestasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Jong, B. S., Lai, C. H., Hsia, Y. T., Lin, T. W. & Lu, C. Y. 2013. "Using Game-Based Cooperative Learning to Improve Learning Motivation: A Study of Online Game Use in an Operating Systems Course", dalam *IEEE Transactions on Education*, 56 (2), hlm. 183-190.
- Kemdikbud. 2013. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 70 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan*. Jakarta: Kemdikbud.
- Ke, F. & Grabowski, B. 2007. "Gameplaying For Math Learning: Cooperative or Not?", dalam *British Journal of Educational Technology*, 38 (2), hlm. 249-259.
- Majid, A. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Margono, A., Budiyono & Sujadi, I. 2014. "Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament dan Numbered Heads Together Ditinjau dari Kecerdasan Emosi Siswa", dalam *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 2 (2), hlm. 184-192.
- Mishra, P. 2012. "A Study of the Impact of Emotional Intelligence on Academic Achievement of Senior Secondary Students", dalam *Intrenational Journal of Basic and Advanced Research*, 1 (2), hlm. 27-29.
- Obieke, A. & Nwadinigwe, L. P. 2012. "The Impact of Emotional Intelligence on Academic Achievement of Senior Secondary School Students in Lagos, Nigeria", dalam *Journal of Emerging Trends in Educational Research and Policy Studies*, 3 (4), hlm. 395-401.
- Pennsylvania Department of Education. 2012. "Teacher Strategies to Improve Student Performance" dalam [http : / / www . portal . state . pa . us / portal /server.pt/document/1244794/inst rresources_tapcurric_pdf](http://www.portal.state.pa.us/portal/server.pt/document/1244794/instresources_tapcurric_pdf) diakses tanggal 22 Februari 2015.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwanto, N. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Republika Online. 2014. "BPS: Lulusan SMK Paling Banyak Menganggur" dalam <http://www.republika.co.id/> diakses tanggal 7 Desember 2014.
- Rusman. 2013. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rusmanto, S., Nurkamto, J. & Haryanto, S. 2014. "Pengaruh Metode Pembelajaran Teams Game Tournament dan Quantum Terhadap Prestasi Belajar IPS Ditinjau dari Kemampuan Awal Siswa SD Negeri Kecamatan Paranggupito", dalam

- Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2 (1), hlm. 7-34.
- Salovey, P. & Mayer, J. D. 1990. Emotional Intelligence. *Imagination, Cognition, and Personality*, vol. 9, hlm. 185-211.
- Serin, O. 2011. "The Effects of the Computer-Based Instruction on the Achievement and Problem Solving Skills of the Science and Technology Students", dalam *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 10 (1), hlm. 183-201.
- Shanklin, S. B. & Ehlen, C. R. 2007. "Using The Monopoly Board Game as an in-Class Economic Simulation in the Introductory Financial Accounting Course", dalam *Journal of College Teaching & Learning*, 4 (11), hlm. 65-72.
- Slavin, R. E. 2011. *Cooperative Learning (Teori, Riset, dan Praktik)*. Bandung: Nusa Media.
- Tirtonegoro, S. 2011. *Anak Super Normal dan Program Pendidikannya*. Jakarta: Bina Aksara.
- Wyk, M. M. V. 2011. "The Effects of Teams Game Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students.", *Journal Social Science*, 26 (3), hlm. 188-193.
- Yahaya, A., Juriah, N. S. E., Bachok, D. J., Yahaya, N., Boon, Y. & Ismail, S. 2011. "The Impact of Emotional Intelligence Element on Academic Achievement", dalam *Archives Des Sciences*, 65 (4), hlm. 2-17.