

## TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) SEBAGAI METODE UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN KEMAMPUAN BELAJAR

Ratieh Widhiastuti<sup>1</sup>  
Fachrurrozie<sup>2</sup>

**Abstract:** *The background of this study is the experience in taught Intermediate Accounting 2 last year that showed unsatisfied results. The purpose of this study are to test and to get the empirical evidance on the effectivity of Teams Games Tournament (TGT) as a teaching methode used in Intermediate Accounting 2 to improve Student Partisipations and Learning Competence. 60 students of Accounting Education Departement in 4<sup>th</sup> semester become objects in this study. This study used primary datas collected from tests, observations dan documentations. This research was done in 3 cycles. Each cycles consisted of 5 stages, they were pre-reflecting, planning, acting, observing and post-reflecting. The results showed empirical evidance that Teams Games Tournament (TGT) methode used in Intermediate Accounting 2 can improve Student Partisipations and Learning Competence.*

**Keywords:** *Teams Games Tournament (TGT), Cooperative Learning, Student Partisipations and Learning Competence*

### PENDAHULUAN

Proses pembelajaran, hendaknya pengajar sebagai pengelola pembelajaran harus mampu menghidupkan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan serta mampu mengupayakan terbentuknya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (Asnida dkk. 2006). Kenyataannya terdapat berbagai masalah yang dihadapi pada saat proses pembelajaran, salah satunya adalah kurang aktifnya peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga menjadikan proses pembelajaran hanya berorientasi pada pengajar.

Mata kuliah Akuntansi Keuangan Menengah (AKM) 2 merupakan salah satu mata kuliah bidang studi yang diberikan kepada mahasiswa program studi Akuntansi S1 dan Pendidikan Akuntansi. Data awal, saat mengajar mata kuliah tersebut diperoleh hasil belajar tidak memuaskan, sebagian mahasiswa merasa kesulitan mempelajari materi AKM 2, karena mata kuliah ini membutuhkan analisa mendalam. Mata kuliah AKM 2 membahas materi yang cukup padat, membutuhkan ketajaman aspek kognitif dan kemampuan teknis pencatatan akuntansi dengan didasari pada tataran pemahaman logis, sehingga diperlukan latihan-latihan soal, baik yang bersifat kasus ataupun tidak

---

<sup>1</sup> Dosen Jurusan Pendidikan Ekonomi FE Unnes

<sup>2</sup> Dosen Jurusan Akuntansi FE Unnes

bersifat kasus. Karakteristik yang dibutuhkan untuk pemahaman materi AKM 2 tentunya diperlukan kerja sama antar sesama mahasiswa, agar mahasiswa bisa saling memberikan masukan kepada yang lain dalam peningkatan pemahaman materi. Oleh karena itu penilaian terhadap mata kuliah ini tidak hanya didasarkan pada hasil akhir mahasiswa yang tercermin dari nilai ujian tertulis, tetapi lebih ditekankan pada kemampuan mahasiswa untuk melakukan proses yang sesuai dengan pedoman normatif yang berlaku.

Silberman (2006) agar mahasiswa mampu memahami materi dengan tuntas, salah satunya akan sangat ditentukan oleh metode pengajaran yang diterapkan oleh pengajar/dosen. Metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mata kuliah AKM yaitu model pembelajaran turnamen-permainan-tim (*Teams Games Tournament*).

Model belajar mengajar turnamen-permainan-tim (*Teams Games Tournament*) yang dikembangkan oleh Robert Slavin, merupakan teknik pembelajaran dengan menggabungkan kelompok belajar dengan kompetisi tim, dan bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep dan ketrampilan (Silberman, 2006). Pembelajaran dengan model ini akan merangsang keaktifan mahasiswa, sebab dalam *Teams Games Tournament* semua mahasiswa tidak ada yang tidak aktif menyuarakan pendapatnya, mahasiswa dengan kemampuan kelompok bawah maupun kelompok atas bekerja sama menyelesaikan permasalahan yang diberikan dalam pembelajaran. Metode pembelajaran ini telah berhasil diterapkan pada proses pembelajaran kimia di SMA (Ningsih, 2006) yang membutuhkan pemahaman dan penerapan pengetahuan sebagaimana materi pada mata kuliah AKM 2. Metode pembelajaran ini juga berhasil diterapkan pada proses pembelajaran akuntansi di SMA (Perwita, 2010) dan juga berhasil diterapkan pada proses pembelajaran akuntansi di SMK (Utari, 2010).

Metode *Teams Games Tournament* lebih mementingkan keberhasilan kelompok dibandingkan keberhasilan individu. Penghargaan yang didapatkan oleh kelompok sangat ditentukan oleh keberhasilan penguasaan materi setiap anggota kelompok. *Teams Games Tournament* menggunakan turnamen permainan akademik. Dalam turnamen ini mahasiswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dalam kinerja akademik. (Nur, 2005)

Selama ini, metode pembelajaran yang dilaksanakan pada mata kuliah AKM 2 dirasakan kurang menekankan secara efektif pemahaman terhadap keterkaitan logis antar teori, konsep, dan aspek teknis. Mahasiswa cenderung menghafal, kurang kreatif, dan sulit mengembangkan kemampuan kognitifnya, berdampak pada rendahnya keterlibatan dan prestasi mahasiswa pada proses belajar mengajar terutama mengenai kompleksitas dan kemampuan teknis.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini ada dua. *Pertama*, apakah pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata kuliah AKM 2 dapat meningkatkan keaktifan mahasiswa dalam proses belajar mengajar? *Kedua*, apakah penerapan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata kuliah AKM 2 dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar mahasiswa?

Hipotesis penelitian ini adalah (1) Ha1: pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan mahasiswa dalam proses belajar mengajar mata kuliah AKM 2? (2) Ha2, penerapan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah AKM 2?

### **Teams Games Tournament Dalam Pembelajaran AKM 2**

Menurut Kiranawati (2007) pembelajaran kooperatif model TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan mahasiswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Slavin (1990) menjelaskan bahwa, prosedur model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah membagi mahasiswa dalam tim yang beranggotakan 5-6 mahasiswa. Semua tim mempunyai anggota yang sama. Pemberian materi perkuliahan sesuai dengan kontrak perkuliahan ( $\pm$  90 menit). Memberikan sebagian pertanyaan kepada mahasiswa. Sebutlah ini sebagai "ronde satu" dari turnamen belajar. Tiap mahasiswa harus menjawab pertanyaan secara perseorangan. Setelah pertanyaan diajukan, sediakan jawabannya dan perintahkan mahasiswa untuk menghitung jumlah pertanyaan yang mereka jawab dengan benar. Selanjutnya perintahkan mereka untuk menyatukan skor mereka dengan tiap anggota tim mereka untuk mendapat skor tim, kemudian diumumkan skor dari tiap tim. Ajukan pertanyaan tes lagi sebagai bagian dari "ronde kedua." Perintahkan tim untuk sekali lagi menggabungkan skor mereka dan menambahkannya ke skor mereka di ronde pertama. Memberikan penalti kepada mahasiswa yang memberi jawaban salah dengan memberi mereka skor minus 2. Jika mereka tidak yakin dengan jawabannya, lembar jawaban kosong bisa dianggap nol. Dan memberi *reward* kepada mahasiswa yang memberi jawaban benar dengan skor 4. Setiap kali pertemuan dalam perkuliahan akan diadakan 2 ronde atau dua kali turnamen. Pemberian kesempatan kepada tim untuk menjalani sesi belajar antar masing-masing ronde.

Pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* adalah salah satu model dalam belajar kelompok yang dapat digunakan sebagai alternatif bagi pengajar untuk menyelesaikan masalah pada mahasiswa yang cenderung menghafalkan dalam pemahaman materi mata kuliah AKM 2. Model belajar mengajar turnamen-permainan-tim (*Teams Games Tournament*) yang dikembangkan oleh Robert Slavin (1990), merupakan teknik belajar dengan menggabungkan kelompok belajar dengan kompetisi tim, dan bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep dan ketrampilan (Silberman 2006). Model ini akan merangsang keaktifan mahasiswa, sebab dalam *Teams Games Tournament* semua mahasiswa tidak ada yang tidak aktif menyuarakan pendapatnya, mahasiswa dengan kemampuan kelompok bawah maupun kelompok atas bekerjasama menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan pengajar.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan pada mahasiswa Semester 4 Jurusan Pendidikan Ekonomi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang yang mengikuti mata kuliah Akuntansi Keuangan Menengah 2. Data diambil dengan menggunakan tes dan observasi. Metode observasi dengan menggunakan lembar pengamatan digunakan untuk memperoleh data tentang segala sesuatu yang terkait selama pelaksanaan proses belajar mengajar dengan menggunakan *Teams Games Tournament*. Data itu berupa cara pengajar dalam melaksanakan proses belajar mengajar dan partisipasi mahasiswa

dikelompoknya serta kerja kelompok secara keseluruhan. Lembar pengamatan ini mengukur keaktifan secara individual maupun kelompok selama berlangsungnya proses kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus, yang masing-masing siklus meliputi tahap refleksi awal, perencanaan, pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi dan refleksi akhir. Data dianalisis dengan uji t.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Mahasiswa diberi materi terlebih dahulu kemudian dilakukan *pre-test* selama 50 menit. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan awal sebelum mahasiswa diberi materi dengan metode TGT. Karena dalam penelitian ini tidak digunakan kelas control sebagai pembanding, namun peneliti ingin menguji keefektifan penerapan model pembelajaran TGT tersebut, dengan membandingkan nilai *pre-test* dengan nilai *post-test* serta dengan mengamati proses pembelajaran selama di kelas. Siklus I ini meliputi tahap refleksi awal, perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi dan refleksi akhir.

Refleksi awal berupa kajian dan renungan terhadap pengalaman mengajar mata kuliah akuntansi keuangan menengah 2 pada tahun-tahun sebelumnya yang sudah dilaksanakan. Berdasarkan refleksi awal ini ditemukan rendahnya kemampuan pemahaman mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan dan tingkat keaktifan yang masih kurang, sehingga langkah-langkah penelitian yang ditempuh pada siklus I.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I merupakan kegiatan dilaksanakannya skenario pembelajaran yang telah direncanakan yaitu (1) membentuk tim dengan membagi kelas menjadi 10 kelompok. Sehingga masing-masing tim beranggotakan 6 orang dengan penyebaran tingkat kepandaian dan keaktifan berdasarkan penilaian pada nilai *pre test*. (2) Pemberian materi perkuliahan selama 1x50 menit. (3) Setelah selesai memaparkan materi, pengajar memberikan soal kepada mahasiswa, sebutlah ini sebagai "ronde satu" dari turnamen belajar. Tiap mahasiswa harus menjawab soal secara perseorangan. (4) Mahasiswa menghitung jumlah pertanyaan yang mereka jawab dengan benar setelah diberikan kunci jawaban oleh pengajar. Selanjutnya setiap mahasiswa dalam masing-masing kelompok menyatukan skor mereka untuk mendapatkan skor tim. (5) Tahap selanjutnya yaitu "ronde kedua", yaitu pengajar memberi soal yang berbeda kepada setiap mahasiswa, dan mahasiswa diminta kembali untuk menghitung jawaban yang benar. Skor dari masing-masing mahasiswa selanjutnya digabung menjadi skor tim dan ditambahkan dengan skor tim pada ronde pertama.

Pengamatan selama proses belajar mengajar dikelas pada siklus I menggunakan lembar observasi. Pengamatan ini secara khusus dilakukan oleh 2 orang peneliti, namun satu peneliti lainnya yaitu yang memberikan materi serta memandu kelas juga ikut mengamati. Keaktifan kelas dengan indikator keaktifan berupa keaktifan dalam bertanya, menanggapi, dan menjawab diperoleh hasil sebanyak 3 kelompok kurang aktif, dan 7 kelompok lainnya dalam kategori aktif.

Berdasarkan hasil pengamatan/ observasi yang telah diperoleh, selanjutnya Tim peneliti berdiskusi untuk menganalisis bersama pelaksanaan dalam siklus I tersebut. Refleksi tersebut untuk menilai hasil serta kekurangan pada siklus I. Dalam siklus I ini diperoleh kelemahan berupa: (1) Observer kurang mengenal mahasiswa, sehingga observer mengalami kesulitan saat mencatat hasil observasi. (2) Koordinasi kelas oleh

pengajar kurang maksimal, terutama pada saat pemanfaatan *white board*, sehingga ada sebagian mahasiswa yang tidak bisa membaca tulisan di *white board* dengan jelas. (3) Tempat duduk disusun secara melingkar tidak berurutan sesuai urutan kelompok, sehingga mahasiswa yang duduk membelakangi *white board* tidak bisa memperhatikan penjelasan dari pengajar dengan maksimal. (4) Karena terbatasnya waktu, pengajar kurang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memberikan tanggapan atas hasil pekerjaan mahasiswa lain yang ditulis di *white board*. Hasil analisis dan refleksi ini selanjutnya digunakan untuk perbaikan pelaksanaan perkuliahan pada siklus berikutnya.

Perencanaan pada siklus II dilakukan dengan membuat skenario pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*. Selain itu, membuat lembar observasi untuk mengobservasi aktivitas pengajar dalam proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dan aktivitas mahasiswa selama menggunakan model *Teams Games Tournament* serta membuat dan menyediakan media pembelajarannya.

Sebelum pengajar memberikan materi, pengajar bersama peneliti mengatur posisi tempat duduk untuk masing-masing kelompok agar kelompok mudah untuk berkoordinasi dan dapat secara jelas membaca tulisan pengajar di *white board*. Posisi tempat duduk setiap kelompok didesain menjadi huruf U, sehingga mahasiswa dapat menghadap ke depan kelas, setiap mahasiswa diberi nomor identitas sesuai dengan kelompok dan nomor urut dalam kelompoknya masing-masing, dengan demikian observer lebih mudah dalam mendokumentasikan keaktifan mahasiswa. Selanjutnya dilakukan pembelajaran dengan teknik TGT.

Pada siklus II, mahasiswa sudah termotivasi dengan sistem pembelajaran yang digunakan. Pemberian *reward* berupa point atau nilai menarik mahasiswa untuk selalu aktif sehingga diperoleh hasil 5 kelompok masuk kategori aktif dan 5 lainnya sangat aktif. Berdasarkan hasil pengamatan/ observasi yang telah diperoleh, selanjutnya Tim peneliti berdiskusi untuk menganalisis bersama pelaksanaan dalam siklus II. Refleksi tersebut untuk menilai hasil serta kekurangan pada siklus II. Dalam siklus II ini diperoleh beberapa kelemahan berupa: (1) Hampir mahasiswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga menimbulkan suasana gaduh di dalam kelas. (2) Terlalu banyak mahasiswa yang aktif, sehingga ada sebagian mahasiswa yang tidak tertampung pendapatnya. Hasil analisis dan refleksi ini selanjutnya digunakan untuk perbaikan pelaksanaan perkuliahan pada siklus III.

Rencana pada siklus III, sama seperti pada siklus I dan II terlebih dahulu peneliti membuat skenario pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*. Selain itu juga membuat lembar observasi untuk mengobservasi aktivitas pengajar dalam proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dan aktivitas mahasiswa selama menggunakan model *Teams Games Tournament* serta membuat dan menyediakan media pembelajarannya.

Pelaksanaan tindakan pada siklus III sama seperti siklus sebelumnya yaitu pemberian materi pembelajaran dan dilanjutkan dengan *game* maupun *tournament* dengan beberapa soal dan kasus. Hasil pengamatan pada siklus III menunjukkan bahwa secara individu 100% mahasiswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Untuk keaktifan kelas dengan indikator keaktifan berupa keaktifan dalam bertanya, menanggapi, dan menjawab diperoleh hasil bahwa seluruh kelompok berada dalam kategori sangat aktif. Dari hasil pengamatan pada siklus III menunjukkan bahwa terjadi

peningkatan keaktifan oleh mahasiswa.

Berdasarkan hasil pengamatan/ observasi yang telah diperoleh, selanjutnya Tim peneliti berdiskusi untuk menganalisis bersama pelaksanaan dalam siklus III. Dalam siklus III ini diperoleh hasil bahwa seluruh mahasiswa sudah berperan serta dalam pembelajaran dengan metode *Teams Games Tournaments*, sehingga pembelajaran dengan metode ini dapat dinyatakan berhasil meningkatkan keaktifan mahasiswa.

Hasil penelitian diperoleh, bahwa rata-rata nilai pretest 65.33 dengan standar deviasi 11.184 dan nilai posttest 79.63 dengan standar deviasi 11.342. Kedua rata-rata nilai tersebut berbeda dengan *range* sebesar 14.3. Namun perbedaan tersebut perlu diuji secara statistik untuk mengetahui apakah perbedaan tersebut signifikan atau tidak, sehingga selanjutnya dilakukan uji beda *t-test* dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Paired Samples Test

		Paired Differences					$t_{hit}$	$t_{tab}$ (5%, 58)	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	SD	SE Mean	95% Con. Interval of the Difference					
					Lower	Upper				
Pair 1	PreTest – PostTest	-14.300	7.952	1.027	-16.354	-12.246	-13.930	2.002	59	.000

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai  $t_{hit} -13.930 > t_{tab} (5\%, 58) \pm 2.002$  atau  $sig\ 0.000 < \alpha\ 0.05$ . Hasil ini menunjukkan bahwa  $t$  hitung berada pada daerah penerimaan  $H_0$  sehingga dapat disimpulkan bahwa secara signifikan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* adalah berbeda.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pengalaman dalam mengajar Akuntansi Keuangan Menengah 2 pada tahun-tahun sebelumnya yang menunjukkan hasil kurang memuaskan, sehingga tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji dan memperoleh bukti empiris mengenai efektivitas penerapan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata kuliah AKM 2 dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar mahasiswa.

Tabel 2. Ringkasan Hasil Penelitian

Ket	Siklus I		Siklus II		Siklus III		Rata-rata		SD	
	Jml	%	Jml	%	Jml	%	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Aktif	54	90%	59	98%	60	100%	65.33	79.63	11.184	11.342
Tidak	4	7%	1	2%	0	0%				

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam Siklus I, II dan III, dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan keaktifan mahasiswa baik secara individu maupun kelompok. Partisipasi mahasiswa dalam bertanya, menjawab maupun menanggapi nampak sangat antusias dan berebut untuk mendapat giliran. Begitu juga berdasarkan hasil nilai *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan peningkatan signifikan.

Hasil observasi diketahui, bahwa keaktifan mahasiswa baik dalam kelas maupun kelompok dalam Siklus I sudah cukup bagus, namun demikian masih terdapat tiga

kelompok yang tidak aktif yaitu kelompok 1, 7 dan 9. Sedangkan kelompok 2, 3, 4, 5, 6, 8 dan 10 sudah aktif. Indikator keaktifan kelompok pada penelitian ini adalah keaktifan kerjasama team dan berpendapat. Sedangkan indikator untuk keaktifan kelas adalah bertanya, menanggapi dan menjawab.

Beberapa kekurangan dan kelemahan dalam siklus I telah diperbaiki dalam siklus II. Sehingga hal tersebut dapat meningkatkan keaktifan berpendapat dan keaktifan dalam kerjasama kelompok dengan hasil 2 kelompok aktif sedangkan 8 kelompok lainnya sangat aktif. Senada dengan siklus II, pada siklus III seluruh mahasiswa berperan aktif, dan tetap lebih antusias untuk aktif menjawab pertanyaan pengajar dari pada aktif untuk menanggapi dan bertanya. Dikaitkan dengan indikator keberhasilan yaitu metode TGT ini dikatakan berhasil apabila minimal 50% mahasiswa aktif baik dalam kelas maupun dalam kelompok juga berhasil dicapai. Bahkan prosentase keaktifan pada siklus I sudah mencapai 90%, siklus II 98% dan siklus III 100%. Sehingga secara umum dapat dikatakan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata kuliah AKM 2 terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan mahasiswa.

Temuan tersebut mendukung pendapat Silberman (2006) bahwa model belajar mengajar *Teams Games Tournament* yang dikembangkan oleh Robert Slavin, merupakan teknik belajar dengan menggabungkan kelompok belajar dengan kompetisi tim, dan bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep dan ketrampilan. Model ini akan merangsang keaktifan mahasiswa, sebab dalam *Teams Games Tournament* semua mahasiswa tidak ada yang tidak aktif menyuarakan pendapatnya, mahasiswa dengan kemampuan kelompok bawah maupun kelompok atas bekerjasama menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan pengajar. Dalam model pembelajaran TGT ini, kerjasama tim sangat diutamakan. Terlebih lagi dengan adanya penghargaan bagi tim yang paling aktif atau memperoleh skor paling tinggi, sehingga hal tersebut mendorong seluruh anggota tim untuk aktif baik dalam menjawab, menanggapi maupun bertanya.

Berbeda dengan model pembelajaran ceramah biasa, dimana peran pengajar sangat dominan sementara peserta didik hanya menjadi objek untuk mendengarkan, sehingga hanya sebagian kecil mahasiswa saja yang mampu memahami serta berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Sebagian besar mahasiswa lainnya terkesan pasif dan enggan untuk bertanya, menjawab maupun menanggapi. Pada model pembelajaran TGT peran peserta didik lebih dominan untuk dapat memahami serta memecahkan persoalan dibandingkan dengan peran pengajar. Peserta didik dituntut untuk mampu menggali serta memahami materi secara mendalam baik secara individu maupun tim. Adanya penghargaan bagi tim yang aktif juga mampu menstimulasi setiap anggota tim untuk berlomba-lomba menjadikan tim mereka sebagai juara. Terlebih, setiap pertanyaan serta kasus dikemas dalam bentuk *games* sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh. Pengelompokan peserta didik kedalam tim-tim dengan anggota yang beragam tingkat kepandaiannya telah menjadi media efektif untuk berdiskusi memecahkan setiap kasus yang rumit.

Penyampaian materi kuliah dengan metode ceramah dan pemberian tugas yang selama ini telah dilakukan mengakibatkan mahasiswa cenderung menghafalkan materi sebagai cara yang mudah untuk memahami. Cara penyampaian informasi tersebut akan kurang efektif, karena tidak adanya proses penguatan daya ingat atau pemahaman

dengan alat bantu. Kecenderungan mahasiswa menghafal pada proses belajar mengajar ini akan menimbulkan masalah karena materi tersebut harus dipahami secara komprehensif dan berdasarkan logika. Dalam model pembelajaran TGT mahasiswa kelompok atas akan menjadi tutor bagi mahasiswa kelompok bawah, sehingga mendapatkan bantuan khusus dari teman sebaya yang memiliki orientasi dan bahasa yang sama. Sehingga dapat meminimalkan perasaan malu bertanya karena setiap anggota kelompok akan berinteraksi secara berkesinambungan dalam kelompok. Dengan demikian mahasiswa yang pandai dapat mengembangkan kemampuan dan ketrampilannya, sedangkan mahasiswa yang lemah dapat terbantu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.

Indikator keberhasilan untuk peningkatan hasil belajar yaitu didasarkan pada nilai *post-test*. Metode pembelajaran dengan menggunakan model TGT dikatakan berhasil jika mahasiswa yang mendapatkan nilai *post test* sama dengan atau lebih dari 75 sebanyak 80% atau lebih. Rata-rata kelas untuk nilai *post-test* yang diperoleh adalah 79.63. Jumlah mahasiswa yang memperoleh nilai 75 atau lebih sebanyak 51 atau 85%, sedangkan sisanya sebanyak 9 orang (15%) memperoleh nilai dibawah 75. Sehingga dapat dikatakan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) ini berhasil meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Berdasarkan hasil pengujian secara statistik dengan uji beda *t-test* dapat dikatakan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata kuliah AKM 2 terbukti efektif dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Dimana rata-rata nilai *pre-test* sebesar 65.33 sedangkan rata-rata nilai *post-test* sebesar 79.63, atau meningkat sebesar 22%. Hasil pengujian *t-test* diperoleh nilai  $t_{hit} -13.930 > t_{tab} (5\%, 58) \pm 2.002$  sehingga dapat dikatakan bahwa secara signifikan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* adalah berbeda.

## SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan dalam penelitian ini adalah: (1) penerapan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata kuliah AKM 2 terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar mahasiswa. (2) Penerapan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata kuliah AKM 2 terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Saran dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat diterapkan pada mata kuliah lain dengan karakteristik yang sama, terutama bagi pengajar yang memiliki permasalahan mahasiswa kurang aktif dan hasil belajar kurang memuaskan. Metode pembelajaran TGT memerlukan observasi mendalam dalam proses penilaian siswa, sehingga sulit diterapkan bagi mata kuliah yang hanya diampu 1 dosen saja.

## DAFTAR REFERENSI

- Asnida, Selma Zarinah S; Katrie & W.S Chiong. 2006. *Pembelajaran Kooperatif Yang Berkesan*. Tersedia pada [http:// www.geocities.com/gerdner028/ilmiahl.htm](http://www.geocities.com/gerdner028/ilmiahl.htm). Diakses pada tanggal 20 Juni 2012.

- 
- Kiranawati .2007. Model *Teams Games Tournament*. Tersedia pada <http://kiranawati.blog.woodpress.com>. Diakses pada tanggal 26 Mei 2012.
- Ningsih, Sri Rahayu. 2006. *Semiloka Uji Coba Model Pembelajaran PKn Jurdik Kewarganegaraan & Hukum FIS UNY*.
- Nur, M. 2005. *Pembelajaran Kooperatif* (Saduran dari *A Practical Guide to Nonoperatif Learning* oleh Robert E. Slavin diterbitkan oleh Ally and Bacon pada tahun 1994). Surabaya: Pusat Sains dan Matematika Sekolah UNESA.
- Perwita, Dyah. 2010. Peningkatan Prestasi Belajar Nata Pelajaran Akuntansi Dengan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Karatasura Tahun Ajaran 2009/2010.
- Slavin, R. 1990. *Cooperative Learning : Theory, Research ang Practice*. Englewood Cliff, NJ: Prentice Hall.
- Silberman, Melvin. 2006. *Active Learning*. Penerbit Nusa Media. Bandung.
- Sudjana. 1996. *Metode Statistika*. Bandung. Tarsito.
- Utari, Shilvia Fatma. 2010. *Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Keaktifan, Motivasi, dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Diklat Akuntansi Pokok Bahasan Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Kelas X AK-1 SMK Widya Praja Ungaran*. FE