

## EFEKTIVITAS *TEAM GAME TOURNAMENT* STRATEGI “GEMBEL BERGAYA CAMAT” DALAM PELAJARAN AKUNTANSI KEUANGAN

**Ilah**

Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Galuh  
Ciamis, Jawa Barat, Indonesia  
Ilahmulyadi.im@gmail.com

*Abstract:* The purpose of this research was to find out the effectiveness of team game tournament of cooperative learning model by using “gembel bergaya cermat” (quiz style learning games) on the students’ learning achievement in financial accounting lessons. This research was conducted at class XI AKL of SMK Negeri 1 Ciamis in the academic year 2019/202. The method used in this research was an experimental method with a Quasi Experimental design. The data collection techniques were obtained through observation, written tests given to students. From the results of the data analysis, it was concluded that the learning achievement of students using team game tournament of cooperative learning model by using “gembel bergaya cermat” (quiz style learning games) was superior to the learning achievement of students using conventional learning methods. It means that the team game tournament of cooperative learning model by using “gembel bergaya cermat” (quiz style learning games) is effective in improving student learning achievement.

*Keywords:* Teams Games Tournament, Learning Achievement, Accounting

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui efektivitas penerapan model *cooperative learning* tipe *team game tournament* dengan strategi “gembel bergaya camat” (game belajar bergaya cerdas cermat) terhadap prestasi belajar peserta didik pelajaran akuntansi keuangan. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Ciamis pada tahun pelajaran 2019/2020 kelas XI AKL. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen dengan desain *Quasi Eksperimental*. Teknik pengumpulan data diperoleh melalui observasi, tes tertulis yang diberikan kepada peserta didik. Dari hasil analisis data diperoleh kesimpulan bahwa prestasi belajar peserta didik yang menggunakan Model *Cooperative learning* Tipe *Team Game Tournament* Strategi “Gembel Bergaya Camat” (Game Belajar Bergaya Cerdas Cermat) lebih unggul dibanding prestasi belajar peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Artinya bahwa Model *Cooperative learning* Tipe *Team Game Tournament* Strategi “Gembel Bergaya Camat” (Game Belajar Bergaya Cerdas Cermat) efektif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

**Kata kunci:** Teams Games Tournament, Prestasi Belajar, Akuntansi

### PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu Negara yang memiliki peringkat kualitas pendidikan dengan kategori rendah yaitu peringkat ketujuh puluh dua dari tujuh puluh tujuh Negara (*sumber: detiknews*). Berdasarkan data tersebut

menggambarkan bahwa proses pembelajaran di Indonesia belum mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, rendahnya tingkat pendidikan tercermin dari rendahnya prestasi yang dicapai peserta didik di sekolah.

Dalam meningkatkan kualitas pendidikan pemerintah sudah melakukan berbagai upaya

diantaranya perbaikan sarana dan prasarana, kompetensi guru, bantuan operasional sekolah dan pengembangan kurikulum, dengan harapan dapat meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan, tetapi semua upaya itu belum bisa memberikan hasil, selain itu sekolah juga melakukan upaya peningkatan prestasi belajar peserta didik dengan menentukan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dengan dasar penentuannya hanya mempertimbangkan kemampuan peserta didik saja, padahal banyak faktor yang harus dipertimbangkan seperti yang dikemukakan oleh Slameto (2018:64) salah satunya faktor eksternal yaitu sekolah yang meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan guru, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pengajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah. Ini merupakan masalah yang umumnya terjadi di beberapa sekolah yang masih melakukan perbaikan nilai atau remedial untuk mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SMK Negeri 1 Ciamis diperoleh informasi bahwa prestasi belajar peserta didik belum menunjukkan hasil yang maksimal. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata ulangan harian Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan kelas XI yang sebagian besar belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Terbukti dari empat kelas, rata-rata persentase ketidaktuntasan yang mencapai 52,2% lebih besar dibandingkan dengan persentase ketuntasan belajar peserta didik. Ini berarti prestasi belajar peserta didik masih rendah, karena terdapat 35 peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan oleh sekolah. Begitu pula dengan rata-rata nilai tertinggi dan terendah peserta didik yang mencapai 98,5 dan 58. Artinya terdapat kesenjangan antara nilai tertinggi dan terendah sehingga rata-rata nilai berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal.

Berdasarkan observasi pada saat proses pembelajaran yang dilakukan di kelas XI Akuntansi Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Ciamis, lebih dari 50% peserta didik kurang kondusif saat guru sedang menyampaikan materi. Selain itu, peserta didik juga cenderung tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Besar kemungkinan gejala tersebut terjadi karena minat dan partisipasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran sangat rendah. Alasan tersebut diperkuat dengan hasil interview kepada beberapa peserta didik, bahwa rendahnya minat dan partisipasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran salah satunya disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang lebih banyak berorientasi pada guru (*teacher oriented*).

Dari fenomena tersebut, penulis berasumsi bahwa salah satu solusi yang dapat diambil untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang lebih banyak berorientasi pada peserta didik (*student oriented*). Salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik (*student oriented*) yaitu model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif lebih menekankan peserta didik untuk bekerjasama dalam kelompok. Berdasarkan teori belajar konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jolliffe (dalam Rusman, 2017:112) adalah sebagai berikut:

“Teori belajar konstruktivisme dipelopori oleh Piaget, Bruner, dan Vygotsky pada awal abad 20an yang mempunyai pandangan bahwa pengetahuan dan pemahaman tidaklah diperoleh secara pasif akan tetapi dengan cara yang aktif melalui pengalaman personal dan aktivitas eksperimental, konsep utama dari konstruktivisme adalah bahwa peserta didik adalah aktif dan mencari untuk membuat pengertian tentang apa yang ia pahami, ini berarti belajar membutuhkan untuk focus pada scenario berbasis masalah, belajar berbasis proyek, belajar berbasis tim, simulasi, dan

penggunaan teknologi.”

Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Slavin (dalam Nurdin, Syafruddin, Andriantoni, 2016:186) yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik, sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain serta dapat meningkatkan harga diri. Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan adalah *Team Game Tournamet* (TGT) dengan menggunakan strategi menarik dan menyenangkan yaitu strategi “Gembel Bergaya Cermat” (Game Belajar Bergaya Cerdas Cermat).

Adapun langkah langkah menurut Slavin (dalam Rusman 2017:315), pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan yaitu: tahap penyajian kelas (class prentation), belajar dalam kelompok (teams), permainan (games), pertandingan (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang memiliki kelebihan (Priansa, 2015:257) diantaranya mudah diterapkan, melibatkan aksi seluruh peserta didik dan memberikan penyegaran bagi peserta didik yang dituntut sejenak bermain game dan bertournamen. Permainan atau game yang digunakan salah satunya adalah game berupa cerdas cermat yang disingkat dengan “Gambel Bergaya Cermat”. Cerdas cermat menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan suatu pertandingan adu ketajaman berpikir dan ketangkasan menjawab (pertanyaan, soal, matematika, dan sebagainya) secara cepat dan tepat. Game tersebut lebih menekankan pada partisipasi dan keaktifan setiap peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan penerapan model pembelajaran tersebut, besar kemungkinan dapat meningkatkan prestasi

belajar peserta didik dalam Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2016:107) “Metode penelitian eksperimen adalah metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.”

Adapun desain penelitian yang digunakan yaitu *Quasi Eksperimental Design* tipe *Nonequivalent Kontrol Group Design*. Dalam desain ini penelitian di bagi menjadi dua kelompok yaitu kelas eksperimen yang diberi perlakuan dan kelas kontrol yang tidak di beri perlakuan. Adapun desain penelitian tersebut dapat digambarkan pada tabel berikut:

Tabel 1  
Desain penelitian

### *Nonequivalent Kontrol Groups Design*

| Kelas      | Tes Awal       | Perlakuan | Tes Akhir      |
|------------|----------------|-----------|----------------|
| Eksperimen | O <sub>1</sub> | X         | O <sub>2</sub> |
| Kontrol    | O <sub>3</sub> |           | O <sub>4</sub> |

Keterangan :

O<sub>1</sub> : Tes awal kelas eksperimen

O<sub>2</sub> : Tes akhir kelas eksperimen

O<sub>3</sub> : Tes awal kelas kontrol

O<sub>4</sub> : Tes akhir kelas kontrol

X : Perlakuan diberikan kepada kelas eksperimen

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas XI Akuntansi Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Ciamis yang berjumlah 142 orang, dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 2

Rata-rata Nilai *Pretest* Populasi peserta didik kelas XI AKL SMK Negeri 1 Ciamis

| Kelas         | Jumlah | Rata-rata nilai <i>pretest</i> |
|---------------|--------|--------------------------------|
| XI AKL 1      | 36     | 82,47                          |
| XI AKL 2      | 36     | 77,75                          |
| XI AKL 3      | 35     | 66,06                          |
| XI AKL 4      | 35     | 66,51                          |
| <b>Jumlah</b> | 142    |                                |

Sumber: data SMKN 1 Ciamis

Berdasarkan Nilai rata-rata *pretest* populasi di atas, kelas XI AKL 3 dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas XI AKL 4 sebagai kelas kontrol, karena kedua kelas tersebut memiliki nilai rata-rata *pretest* yang tidak jauh berbeda dibandingkan dengan kelas XI AKL 1 dan kelas XI AKL 2. Hal tersebut sudah dibuktikan dengan uji homogenitas dan uji normalitas data.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu melalui observasi dan tes tertulis yang diberikan kepada peserta didik.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu: 1) Uji Instrumen penelitian yang terdiri dari uji validitas soal, uji reliabilitas, indeks kesukaran soal, dan daya beda butir soal; 2) Uji Prasyarat Statistik terdiri dari uji homogenitas dan uji normalitas; 3) Uji analisis data dengan menggunakan uji t dan N-Gain.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian, deskripsi perbedaan prestasi belajar peserta didik yang menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament dengan Strategi “Gembel Bergaya Camat” (Game Belajar Bergaya Cerdas Cermat) pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas eksperimen, diperoleh data hasil *Pretest* dan *Posttest* sebagai berikut:

Tabel 3  
Data hasil *Pretest* dan *Posttest* di kelas Eksperimen yang menggunakan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* dengan Strategi “Gembel Bergaya Camat” (Game Belajar Bergaya Cerdas Cermat) pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan

| Sampel      | Nilai          |                 | Gain  |
|-------------|----------------|-----------------|-------|
|             | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> |       |
| $\Sigma 35$ | 2.312          | 2.987           | 675   |
| $\bar{x}$   | 66,06          | 85,34           | 19,28 |

Sumber: perhitungan peneliti tahun 2020

Berdasarkan tabel 3 di atas, diketahui bahwa rata-rata nilai peserta didik pada pengukuran awal (*Pretest*) sebesar 66,06 dan rata-rata nilai pada pengukuran akhir (*Posttest*) sebesar 85,34 dengan selisih 19,28. Jika dipersentasekan maka diketahui terdapat peningkatan sebesar 29,19%.

Sedangkan, deskripsi perbedaan prestasi belajar peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas Kontrol diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4  
Data nilai *pretest* dan *posttest* di kelas Kontrol yang menggunakan Metode Konvensional pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan

| Sampel      | Nilai          |                 | Gain  |
|-------------|----------------|-----------------|-------|
|             | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> |       |
| $\Sigma 35$ | 2.328          | 2.690           | 362   |
| $\bar{x}$   | 66,51          | 76,86           | 10,35 |

Sumber: perhitungan peneliti tahun 2020

Berdasarkan tabel 4 di atas, diketahui bahwa nilai rata-rata pada pengukuran awal (*pretest*) sebesar 66,51 dan rata-rata nilai pada pengukuran akhir (*posttest*) di peroleh nilai rata-rata sebesar 76,86 dengan selisih sebesar 10,35. Jika dipersentasekan maka terdapat peningkatan sebesar 15,56%.

Untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar peserta didik yang menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament Strategi “Gembel Bergaya Camat” (Game Belajar Bergaya Cerdas Cermat) dan yang Menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional pada pengukuran akhir (*posttest*). Dapat dilihat pada table di bawah ini:

Tabel 5  
Data nilai *posttest* kelas yang menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament dengan Strategi “Gembel Bergaya Camat” (Game Belajar Bergaya Cerdas Cermat) dan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan



| Sampel      | Kelas Eksperimen | Kelas Kontrol |
|-------------|------------------|---------------|
| $\Sigma$ 35 | 2,987            | 2,690         |
| $\bar{x}$   | 85,34            | 76,86         |

Sumber: perhitungan peneliti tahun 2020

Berdasarkan tabel 5 di atas diketahui nilai rata-rata *posttest* di kelas yang menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament dengan Strategi “Gembel Bergaya Cermat” (Game Belajar Bergaya Cerdas Cermat) diperoleh nilai rata-rata sebesar 85,34 dan nilai rata-rata *posttest* di kelas yang menggunakan metode pembelajaran konvensional diperoleh sebesar 76,86. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata di kelas yang menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament dengan Strategi “Gembel Bergaya Cermat” (Game Belajar Bergaya Cerdas Cermat) lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata di kelas yang menggunakan metode pembelajaran konvensional artinya penerapan Model Cooperative learning Tipe Team Game Tournament Strategi “Gembel Bergaya Cermat” (Game Belajar Bergaya Cerdas Cermat) lebih efektif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Untuk mengetahui efektivitas penggunaan model di atas diperlukan pengujian lebih lanjut dengan menggunakan uji t. Berikut hasil pengujiannya.

Tabel 6  
Rekapitulasi Hasil perhitungan Uji hipotesis

| t hitung | t tabel | Analisis    |
|----------|---------|-------------|
| 6,14     | 1,67    | 6,14 > 1,67 |

Berdasarkan tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar peserta didik yang menggunakan Model Cooperative learning Tipe Team Game Tournament Strategi “Gembel Bergaya Cermat” (Game Belajar Bergaya Cerdas Cermat) dengan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada pengukuran akhir (*posttest*)

## PEMBAHASAN

**Perbedaan Prestasi Belajar Peserta Didik yang Menggunakan Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* dengan Strategi “Gembel Bergaya Cermat” (Game Belajar Bergaya Cerdas Cermat) pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas eksperimen**

Perbedaan prestasi belajar peserta didik yang menggunakan model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* dengan strategi Gembel Bergaya Cermat (Game Belajar Bergaya Cerdas Cermat) pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Kompetensi Dasar Menganalisis Pengelolaan Dana Kas Perusahaan di Bank terdapat peningkatan pada taraf sedang yaitu sebesar 29,19%.

Peningkatan prestasi belajar peserta didik tersebut membuktikan bahwa model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* dengan strategi Gembel Bergaya Cermat (Game Belajar Bergaya Cerdas Cermat) efektif diterapkan pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan. Tetapi peningkatan prestasi belajar peserta didik belum optimal, karena apabila dilihat dari rata-rata nilai ulangan harian pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan sudah dianggap baik, hal tersebut salah satunya disebabkan latar belakang peserta didik yang umumnya memiliki prestasi belajar tinggi di asal sekolahnya masing-masing, sehingga tidak mengalami peningkatan yang tinggi dan hanya berada pada taraf sedang.

Peningkatan prestasi belajar peserta didik terjadi karena dalam penerapan model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* peserta di bagi ke dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen, baik dari segi kemampuan, gender, ras, maupun karakteristik lainnya. Sehingga peserta didik yang tadinya kurang memiliki potensi setelah dimasukkan ke dalam

kelompok tersebut jadi memiliki potensi yang tinggi. Hal tersebut bisa meningkatkan semangat dalam belajar, menumbuhkan sikap positif dalam diri peserta didik serta adanya penghargaan untuk membangkitkan jiwa kompetisi peserta didik untuk mencapai prestasi belajar yang lebih tinggi. Dalam penggunaan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* menuntut peserta didik untuk berperan aktif dan

bekerja sama dalam kelompok pada proses pembelajaran, sehingga pola pikir peserta didik akan lebih berkembang dan dapat meningkatkan kemampuan dalam bekerja sama, karena keterlibatan peserta didik lebih tinggi dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Jolliffe (dalam Rusman, 2017:112) yang menyatakan bahwa:

“Teori belajar konstruktivisme dipelopori oleh Piaget, Bruner, dan Vygotsky pada awal abad 20an yang mempunyai pandangan bahwa pengetahuan dan pemahaman tidaklah diperoleh secara pasif akan tetapi dengan cara yang aktif melalui pengalaman personal dan aktivitas eksperimental, konsep utama dari konstruktivisme adalah bahwa peserta didik adalah aktif dan mencari untuk membuat pengertian tentang apa yang ia pahami, ini berarti belajar membutuhkan untuk focus pada scenario berbasis masalah, belajar berbasis proyek, belajar berbasis tim, simulasi, dan penggunaan teknologi.”

Penggunaan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* yang dikombinasikan dengan strategi Gembel bergaya Camat (Game Belajar bergaya Cerdas Cermat) berhasil meningkatkan minat, motivasi dan antusiasme peserta didik dalam proses pembelajaran, karena penggunaan game belajar berupa cerdas cermat menuntut peserta didik untuk berpikir dan menjawab soal pertanyaan secara cepat dan tepat, sehingga peserta didik dapat menikmati permainan sekaligus melakukan proses

pembelajaran. Selain itu, model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* dengan strategi Gembel bergaya Camat (Game Belajar bergaya Cerdas Cermat) dapat meningkatkan jiwa kompetisi peserta didik karena game dilakukan secara turnamen dengan mengumpulkan poin terbesar yang pada akhir pembelajaran akan diberikan penghargaan (reward) bagi kelompok yang memenangkan turnamen. Dengan demikian, peningkatan minat, motivasi dan kompetisi peserta didik dalam proses pembelajaran pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

#### **Perbedaan Prestasi Belajar Peserta Didik yang Menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas kontrol**

Perbedaan prestasi belajar peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Kompetensi Dasar Menganalisis Pengelolaan Dana Kas Perusahaan di Bank terdapat peningkatan pada taraf rendah yaitu sebesar 15,56%.

Peningkatan prestasi belajar peserta didik tersebut membuktikan bahwa metode pembelajaran konvensional tepat digunakan pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan. Tetapi peningkatan prestasi belajar peserta didik belum optimal, karena dalam proses pembelajaran lebih berorientasi pada guru, dan peserta didik tidak diberikan partisipasi secara aktif. Oleh karena itu, peserta didik sering mengalami kejenuhan dalam belajar, sehingga pemahaman terhadap materi relatif lebih rendah. Seperti yang dikemukakan oleh Djamarah dan Zain (2006:148) bahwa:

“Kelemahan model pembelajaran konvensional yaitu siswa menjadi pasif, pembelajaran di dominasi oleh guru dan tidak banyak mendapat umpan balik atau cenderung searah, dan siswa kurang mengerti materi yang disampaikan oleh guru.”

Penggunaan metode pembelajaran konvensional yang lebih berorientasi pada guru, mengakibatkan peserta didik pasif dalam proses pembelajaran karena peserta didik tidak diberikan kesempatan secara penuh untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini dapat berakibat pada prestasi belajar peserta didik yang tidak mengalami peningkatan, karena apabila metode pembelajaran konvensional dilakukan secara terus menerus tanpa di kombinasikan dengan media belajar yang kreatif dapat menurunkan minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Peningkatan minat dan motivasi peserta didik dalam penggunaan metode pembelajaran konvensional salah satunya dalam hal penyampaian materi pembelajaran dilakukan dengan cara yang kreatif dan menarik, serta memberikan kesempatan lebih kepada peserta didik untuk aktif bertanya mengenai materi yang belum dipahami. Selain itu, guru hendaknya memanfaatkan media belajar yang kreatif serta terus memberikan motivasi kepada peserta didik untuk terus meningkatkan kemampuannya. Dengan demikian, meskipun pembelajaran tetap berorientasi pada guru, tetapi peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

**Perbedaan Peningkatan Prestasi Belajar Peserta Didik yang Menggunakan Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Game Tournament* Strategi “Gembel Bergaya Camat” (Game Belajar Bergaya Cerdas Cermat) dengan yang Menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional pada pengukuran akhir (*posttes*)**

Terdapat perbedaan peningkatan prestasi belajar peserta didik yang menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* Strategi “Gembel Bergaya Camat” (Game Belajar Bergaya Cerdas Cermat) dengan prestasi belajar peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan selisih sebesar 13,63%.

Perbedaan peningkatan prestasi belajar

tersebut menunjukkan bahwa prestasi belajar peserta didik yang menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* Strategi “Gembel Bergaya Camat” (Game Belajar Bergaya Cerdas Cermat) lebih tinggi dibandingkan dengan prestasi belajar peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Artinya bahwa model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* dengan Strategi “Gembel Bergaya Camat” (Game Belajar Bergaya Cerdas Cermat) lebih efektif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik dibandingkan dengan metode konvensional. Sesuai dengan keunggulan dari model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* diantaranya yaitu proses pembelajaran yang lebih berorientasi pada peserta didik, sehingga peserta didik memiliki kebebasan berpendapat serta berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Peserta didik memiliki semangat untuk berinisiatif, aktif, dan kreatif, sehingga lebih mudah dalam memahami materi pelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat ahli mengenai kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT), menurut Priansa (2015:257) sebagai berikut:

1. Keterlibatan peserta didik dalam belajar mengajar
2. Peserta didik menjadi semangat dalam belajar
3. Pengetahuan yang diperoleh peserta didik bukan semata-mata dari guru, tetapi juga melalui konstruksi oleh peserta didik itu sendiri
4. Dapat menumbuhkan sikap positif dalam diri sendiri, seperti: kerjasama, toleransi, serta bisa menerima pendapat orang lain
5. Hadiah dan penghargaan yang diberikan akan memberikan dorongan bagi peserta didik untuk mencapai hasil yang lebih tinggi
6. Pembentukan kelompok-kelompok kecil dapat mempermudah guru untuk

memonitor peserta didik dalam belajar dan bekerja sama.

Penggunaan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT) lebih mudah diterapkan dalam pembelajaran, peserta didik lebih mudah menerima perbedaan individu dalam kelas, serta lebih mudah menguasai materi secara mendalam dengan cara yang menyenangkan yaitu melalui games atau permainan. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* melatih peserta didik untuk lebih aktif berinteraksi dengan peserta didik lainnya dan meningkatkan kepekaan dan toleransi antar peserta didik.

Berdasarkan terori, semua model maupun metode pembelajaran dapat mempengaruhi peningkatan prestasi belajar, bedanya penggunaan model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* Strategi “Gembel Bergaya Cermat” (Game Belajar Bergaya Cerdas Cermat) lebih tinggi pengaruhnya terhadap peningkatan prestasi belajar peserta didik dibandingkan dengan penggunaan metode pembelajaran konvensional pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Kompetensi Dasar Menganalisis Pengelolaan Dana Kas di Bank di kelas Akuntansi Keuangan Lembaga 3 SMK Negeri 1 Ciamis.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Model *Cooperative learning Tipe Team Game Tournament* Strategi “Gembel Bergaya Cermat” (Game Belajar Bergaya Cerdas Cermat) efektif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Pendidik dalam memilih model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* sebaiknya dilengkapi dengan fasilitas atau media yang mendukung pembelajaran.

2. Dalam penerapan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* sebaiknya pendidik mengkombinasikan dengan model atau metode pembelajaran yang lain.
3. Bagi yang berminat melakukan penelitian lebih lanjut model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* dengan strategi Gembel Bergaya Cermat (Game Belajar Bergaya Cerdas Cermat) dapat dipilih sebagai alternatif.
4. Bagi peneliti selanjutnya hendaknya mengkombinasikan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* dengan model pembelajaran yang lain serta membandingkan hasil dari penelitian tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Nurdin Safrudin, Adriantoni. (2016). Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Rusman, Dr. (2017). *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Rusman, Dr. (2014). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Slameto. (2018). *Beajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Priansa, Setiani Ani. (2015). *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran: Cerdas, Kreatif, dan Inovatif*. Bandung: CV Alfabeta