



PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI DASAR

Putri Khoirunnisa, Riski Baroroh, Mukti Simamora

Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap tingkat partisipasi siswa Kelas X pada mata pelajaran Akuntansi Dasar di SMK Negeri 4 Padangsidimpuan untuk tahun ajaran 2025–2026. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian asosiatif dengan metode kuantitatif. Populasi penelitian mencakup 30 siswa Kelas X Akuntansi yang dipilih sebagai sampel menggunakan teknik total sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui survei yang disusun berdasarkan indikator model pembelajaran TGT dan keterlibatan siswa. Data dianalisis menggunakan teknik korelasi Product Moment untuk mengetahui hubungan antara kedua variabel tersebut. Pada tingkat signifikansi 5%, analisis menghasilkan koefisien korelasi sebesar 0,620, yang melampaui nilai r-tabel sebesar 0,361. Temuan ini menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara penerapan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) dan minat belajar siswa. Dengan demikian, hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan minat belajar siswa Kelas X SMK Negeri 4 Padangsidimpuan pada mata pelajaran Akuntansi Dasar untuk tahun ajaran 2025–2026.

Kata Kunci: Team Games Tournament, pembelajaran kooperatif, minat belajar, akuntansi dasar, peserta didik.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan

terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan

potensi dirinya secara optimal (Arikunto, 2010). Melalui kegiatan belajar, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk mengimbangi pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, pendidikan sangat penting untuk mengembangkan sumber daya manusia yang unggul dan berdaya saing tinggi.

Lebih dari sekadar kemampuan guru dalam menyampaikan pengetahuan, sikap peserta didik terhadap proses pendidikan turut menentukan kualitas pengalaman belajar mereka. Antusiasme dalam belajar dimaknai sebagai rasa senang yang nyata serta keterlibatan aktif dalam kegiatan sekolah yang bebas dari tekanan eksternal (Slameto, 2015). Siswa yang menunjukkan antusiasme tinggi terhadap pelajaran cenderung lebih memperhatikan materi yang diajarkan, berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta memiliki dorongan kuat untuk meraih hasil terbaik dalam perjalanan belajar mereka.

Penerapan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu faktor yang dapat memotivasi minat siswa untuk bersekolah. Model pembelajaran adalah kerangka teoretis yang memandu perencanaan dan pelaksanaan pengalaman pendidikan guna memastikan tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif (Khoerunnisa, P., & Aqwal, 2020). Model pembelajaran yang sesuai dapat membantu menciptakan suasana kelas yang menarik, memikat, dan menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi.

Struktur pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) membantu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. TGT merupakan bentuk pembelajaran kooperatif yang memadukan permainan edukatif serta kompetisi kelompok

dengan sesi belajar kelompok guna meningkatkan partisipasi dalam pengalaman belajar (Slavin, 2015). Melalui pendekatan ini, siswa memperoleh pemahaman materi sekaligus mengembangkan kemampuan kerja sama tim, komunikasi yang baik, dan semangat persaingan yang sehat dengan tim lain.

Berdasarkan Hasil awal di SMK Negeri 4 Padangsidempuan menunjukkan minat belajar yang cenderung rendah di kalangan siswa Kelas X pada mata pelajaran Akuntansi Dasar. Saat guru mengajukan pertanyaan, siswa tampak kurang antusias, tidak memperhatikan tugas kelompok, dan terkadang justru terlibat dalam pembicaraan di luar topik pembelajaran. Selain itu, data nilai akademik semester pertama tahun ajaran 2025–2026 menunjukkan bahwa 17 siswa (atau 55%) belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah. Lebih lanjut, survei mengungkapkan bahwa siswa menganggap mata pelajaran Akuntansi Dasar membosankan karena dominasi metode ceramah dan banyaknya latihan soal yang membuat mereka merasa jenuh.

Berbagai kendala ini menyoroti perlunya pendekatan pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Kesadaran akan permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini sengaja dimunculkan untuk memungkinkan dilakukannya studi empiris dan didasarkan pada peristiwa nyata (Sugiyono, 2017). Oleh karena itu, strategi pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dinilai sebagai cara yang tepat untuk meningkatkan minat siswa dalam mata pelajaran Akuntansi Dasar.

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, topik yang diteliti di sini adalah bagaimana gaya pembelajaran kooperatif yang disebut *Team Games*

Tournament (TGT) memengaruhi keterlibatan siswa Kelas X dalam mata pelajaran Akuntansi Dasar di SMK Negeri 4 Padangsidimpuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi bagaimana model pembelajaran kolaboratif *Team Games Tournament* (TGT) memengaruhi minat belajar siswa Kelas X pada mata pelajaran Akuntansi Dasar di SMK Negeri 4 Padangsidimpuan selama tahun ajaran 2025–2026.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di wilayah Padangsidimpuan Tenggara, Sumatera Utara, tepatnya di SMK Negeri 4 Padangsidimpuan yang berlokasi di Jalan Perkebunan Pijorkoling, Kota Padangsidimpuan. Studi ini berlangsung selama kurang lebih tiga bulan pada tahun ajaran 2025–2026. Dengan menggunakan kerangka penelitian asosiatif, teknik kuantitatif diterapkan untuk mengevaluasi pengaruh strategi pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan desain *pretest-posttest* dengan tahapan-tahapan berikut: persiapan awal, penyebaran kuesioner pertama (*pretest*), penerapan pendekatan pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), penyebaran kuesioner terakhir (*posttest*), analisis data, dan penyusunan kesimpulan.

Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 4 Padangsidimpuan Tahun Pelajaran 2025–2026 yang berjumlah 30 peserta didik, terdiri atas 7 peserta didik laki-laki dan 23 peserta didik perempuan. Teknik pengambilan sampel menggunakan *total sampling*, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian sehingga jumlah sampel sebanyak 30 peserta didik.

Variabel yang diteliti adalah model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) sebagai variabel bebas (X), serta tingkat minat belajar siswa sebagai variabel terikat (Y). Aspek-aspek seperti pengorganisasian tim, permainan edukatif, kegiatan kompetisi, presentasi di kelas, dan pemberian penghargaan bagi tim turut mendefinisikan variabel TGT. Di sisi lain, indikator minat belajar mencakup antusiasme siswa terhadap materi pelajaran, konsentrasi selama di kelas, partisipasi dalam proses pembelajaran, keterlibatan dalam kegiatan edukatif, serta kesungguhan dalam menyelesaikan tugas.

Kuesioner/angket yang disusun dengan baik menggunakan skala Likert tiga poin—Ya, Kadang-kadang, dan Tidak—membantu dalam pengumpulan data. Materi penelitian terdiri dari 15 pernyataan mengenai variabel TGT dan 15 pernyataan lainnya mengenai variabel minat belajar siswa.

Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Pengujian hipotesis menggunakan korelasi *Product Moment Pearson* dengan rumus

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

Keterangan:

r = koefisien korelasi

n = jumlah pasangan data/banyak data

X = skor variabel bebas (model pembelajaran TGT)

Y = skor variabel terikat (minat belajar)

$\sum XY$ = jumlah hasil perkalian antara X dan Y

$\sum X^2$ = jumlah kuadrat X

$\sum Y^2$ = jumlah kuadrat Y

Interpretasi hasil korelasi dilakukan dengan membandingkan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Berdasarkan hasil

analisis menggunakan bantuan SPSS versi 20 diperoleh nilai koefisien korelasi (r_{xy}) sebesar 0,620 yang menunjukkan adanya hubungan positif antara model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Akuntansi Dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi di SMK Negeri 4 Padangsidempuan untuk tahun ajaran 2025–2026. Data penelitian dikumpulkan melalui survei terhadap sampel sebanyak 30 siswa.

Tabel 2 Data Variabel X dan Variabel Y

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
X	30	37.00	45.00	39.8000	1.95466
Y	30	36.00	43.00	38.7000	1.96784
Valid N(listwise)	30				

Data diperoleh melalui penyebaran angket dan tes soal kepada peserta didik diperoleh hasil korelasi sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Korelasi Product Moment

Correlations			
		X	Y
X	Pearson Correlation	1	.620**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	30	30
Y	Pearson Correlation	.620**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	30	30

**Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber: Data angket yang diolah menggunakan SPSS.

Berdasarkan sampel sebanyak tiga puluh siswa, analisis korelasi Product Moment menunjukkan koefisien korelasi (r_{xy}) sebesar 0,620. Nilai kritis tabel (r_{tabel}) adalah 0,361 pada tingkat signifikansi 5%. Nilai hitung (r_{hitung}) lebih besar daripada nilai tabel ($0,620 > 0,361$), sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak. Hasil ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa Kelas X pada mata pelajaran Akuntansi Dasar di SMK Negeri 4 Padangsidempuan tahun ajaran 2025–2026 dipengaruhi secara signifikan oleh metode pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT).

Nilai 0,620 termasuk dalam rentang 0,60 hingga 0,799, yang dikategorikan kuat berdasarkan interpretasi Sugiyono mengenai koefisien korelasi. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pendekatan pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) memiliki hubungan yang kuat dengan minat belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran kooperatif **Team Games Tournament** (TGT) secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini tercermin dari meningkatnya antusiasme, konsentrasi, partisipasi, dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Keterlibatan siswa dalam berbagai tahapan—seperti presentasi kelas, pembentukan tim, permainan edukatif, kompetisi, dan pemberian insentif kelompok—membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif dan menyenangkan, yang pada gilirannya mendorong mereka untuk terlibat sepenuhnya dalam kegiatan akademik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran kooperatif yang dikenal sebagai *Team Games Tournament* (TGT)

secara signifikan meningkatkan motivasi siswa terhadap tugas-tugas sekolah mereka. Hal ini terlihat dari meningkatnya antusiasme, kesadaran, keterlibatan, serta sikap proaktif mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Keterlibatan siswa dalam berbagai tahapan—seperti presentasi di kelas, pembentukan tim, kompetisi, perlombaan, dan pemberian penghargaan bagi kelompok—turut menciptakan suasana belajar yang hidup dan menyenangkan, yang pada gilirannya menginspirasi mereka untuk lebih aktif dalam kegiatan akademik.

Temuan-temuan ini didukung oleh penelitian (Sukasih, 2018) yang menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa. Menurut penelitian Septiani (2019), pendekatan pembelajaran kooperatif TGT berpengaruh terhadap minat siswa dalam belajar matematika. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Sundari dan Khairuddin (2023) menunjukkan bahwa model TGT membantu meningkatkan minat siswa dengan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif, yang mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam hipotesis motivasi ARCS, Keller (2010) menjelaskan bagaimana elemen-elemen seperti perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan turut membangkitkan semangat siswa. Pembelajaran berbasis metode TGT memadukan keempat komponen tersebut. Sementara kerja kelompok meningkatkan kepercayaan diri dan kepuasan belajar—yang pada gilirannya meningkatkan motivasi—aktivitas yang melibatkan permainan dan turnamen mampu memikat perhatian siswa.

Hasil penelitian ini juga dapat dipahami melalui teori konstruktivisme sosial yang diperkenalkan oleh Vygotsky

pada tahun 1978. Menurut gagasan ini, seseorang belajar dan membangun pengetahuan melalui kerja sama serta interaksi dengan orang lain. Dalam pembelajaran berbasis TGT, siswa yang lebih menguasai materi membantu mereka yang mengalami kesulitan; hal ini menciptakan lingkungan belajar berbasis tim sekaligus meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran tersebut.

Penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa penggunaan metode *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran kooperatif memengaruhi minat belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi kelas X di SMK Negeri 4 Padangsidempuan pada tahun ajaran 2025–2026. Hal ini ditunjukkan oleh nilai r -hitung sebesar 0,620, yang lebih besar daripada nilai r -tabel sebesar 0,361; dengan demikian, hipotesis penelitian diterima.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) tampaknya membantu meningkatkan minat belajar siswa. Temuan ini didukung oleh penelitian Sukasih (2018) yang menunjukkan bahwa penggunaan model TGT dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa. Sebuah studi yang dilakukan oleh Septiani pada tahun 2019 menunjukkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran kooperatif TGT dapat memengaruhi minat siswa dalam mempelajari matematika. Selain itu, penelitian oleh Sundari dan Khairuddin pada tahun 2023 menunjukkan bahwa model TGT meningkatkan minat siswa dengan menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga membantu siswa untuk tetap terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Metode *Team Games Tournament* (TGT)

membantu meningkatkan minat belajar siswa Kelas X pada mata pelajaran Akuntansi Dasar di SMK Negeri 4 Padangsidimpuan selama tahun ajaran 2025–2026. Penggunaan model TGT membantu siswa untuk lebih memperhatikan, merasa lebih tertarik, lebih terlibat, dan menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi saat belajar. Kegiatan pembelajaran yang mencakup kerja sama kelompok, permainan akademik, dan kompetisi menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan, yang pada gilirannya mendorong siswa untuk lebih terlibat dan berpartisipasi secara aktif. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) terbukti efektif sebagai cara untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari Akuntansi Dasar.

Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap Minat Belajar Peserta Didik.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.

DAFTAR PUSTAKA

Keller, J. M. (2010). *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*. New York: Springer.

Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-Model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 1–27.

Septiani, A. (2019). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Minat Belajar Matematika Peserta Didik*.

Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*.

Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn and Bacon.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukasih, N. N. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Minat Belajar Peserta Didik*.

Sundari, E., Khairuddin, J. (2023).