



MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PRAKTIKUM AKUNTANSI LEMBAGA DAN INSTANSI PEMERINTAH MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT*

IMPROVING STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN THE SUBJECT OF ACCOUNTING PRACTICUM FOR INSTITUTIONAL AND GOVERNMENT AGENCIES THROUGH THE COOPERATIVE LEARNING MODEL OF TEAMS GAMES TOURNAMENT.

DIANA SINTA

SMKN 15 Jakarta

Received : October 10, 2023

Revised : November 18, 2023

Accepted : December 15, 2023

Abstract. Learning outcomes are one of the measures of success for every student in carrying out learning activities. This is one of the reasons to make efforts to improve students' learning outcomes in learning activities. This study aims to improve students' learning outcomes in the subject of Accounting Practicum for Institutional and Government Agencies. The research subjects were students in class XI Accounting 2 of SMKN 15 Jakarta, applying the cooperative learning model of Teams Games Tournament in the era of distance learning transition after the COVID-19 pandemic. The research used the action research method, conducted in two cycles, where each cycle consisted of four stages: action planning, action implementation, observation and reflection, and evaluation. The implementation activities were carried out for 3 months in the even semester of the 2021/2022 academic year. The data obtained were in the form of questionnaire results on the level of student engagement, formative test results, and observation sheets of activities. Data analysis techniques used both qualitative and quantitative methods. Based on the research results, the data showed an increase in the average student grades of about 14.09% from 68.58% in cycle 1 to 82.88% in cycle 2. In terms of students' learning completeness, there was a 50% increase where in cycle 1 only 50% of students achieved learning completeness, while in cycle 2, it was found that 100% of students met the criteria for learning completeness. The research results indicate that the use of the cooperative learning model of Teams Games Tournament can improve students' learning outcomes in the subject of Accounting Practicum for Institutional and Government Agencies.

Abstrak. Hasil belajar merupakan salah satu tolak ukur dari keberhasilan setiap siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Hal ini menjadi salah satu sebab untuk melakukan upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam kegiatan belajar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Praktikum Akuntansi dan Lembaga Instansi Pemerintah. Objek dari penelitian yaitu setiap siswa di kelas XI Akuntansi 2 SMKN 15 Jakarta dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament di era transisi pembelajaran jarak jauh setelah masa pandemi COVID-19. Penelitian menggunakan metode action research yang diselesaikan dalam dua siklus di mana setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi serta evaluasi. Kegiatan pelaksanaan dilakukan selama 3 bulan pada semester genap di tahun pelajaran 2021/2022. Data yang diperoleh berupa hasil angket dari tingkat keaktifan dan hasil tes formatif serta lembar observasi kegiatan. Teknik analisis data menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif yang di mana berdasarkan hasil penelitian, menghasilkan data berupa pada siklus 1 dan 2 terjadi kenaikan untuk rata-rata nilai siswa sekitar 14,09% dari 68,58% pada siklus 1 menjadi 82,88% pada siklus 2. Dan pada aspek ketuntasan belajar siswa, kenaikan 50% yang di mana pada siklus 1 hanya didapati 50% siswa yang mendapat predikat ketuntasan belajar dan pada siklus 2 didapati bahwa 100% siswa telah melewati kriteria ketuntasan belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga dan Instansi Pemerintah.

Keywords:

Kata kunci:

Teams Games Tournament, Cooperative Learning, Accounting Practicum, and Institutional and Government Agencies

Teams Games Tournament, Pembelajaran Kooperatif, Praktikum Akuntansi dan Lembaga Instansi Pemerintah

(*) Corresponding Author: diana.sinta28@gmail.com

How to Cite: Sinta, D., (2023). Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga dan instansi pemerintah melalui model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament, 20 (2), 90-95. <https://doi.org/10.54124/jlmp.v20i2.107>

PENDAHULUAN

Sekolah merupakan tempat di mana setiap siswa belajar menimba ilmu secara formal dan juga menjadi tempat untuk berinteraksi, bermain, berbagai keceriaan bersama teman-teman. Di era pandemi COVID-19, seluruh sekolah di Indonesia mengalami perubahan besar-besaran dari masalah metode pembelajaran. Hal ini merujuk karena penutupan sekolah dinilai menjadi salah satu langkah untuk meminimalisir penyebaran virus di masa itu. Hal tersebut yang menyebabkan perpindahan kegiatan dalam pendidikan dari metode konvensional menjadi pembelajaran online atau jarak jauh.

Pembelajaran online terus berjalan sampai akhirnya masa pandemi berakhir. Pemanfaatan teknologi pembelajaran jarak jauh seperti zoom sangat berguna bagi keberlangsungan kegiatan pendidikan selama masa pandemi bahkan sampai pasca pandemi, yaitu di masa pembelajaran hybrid. Setiap guru dan siswa dituntut untuk memahami penggunaan dan pemanfaatan teknologi tersebut.

Sering berakhirnya masa pandemi di tahun 2022, sekolah mulai mengadopsi kegiatan pembelajaran hybrid. Model pembelajaran hybrid merupakan model pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar kombinasi (Nugroho, 2020). Menurut Garisson dan Vunghan (2008) dalam (Nugroho, 2020) prinsip dasar pembelajaran hybrid adalah mengintegrasikan komunikasi sinkronus dengan komunikasi asinkronus secara optimal sehingga pembelajaran hybrid dapat memberikan pengalaman belajar yang unik bagi siswa. Metode ini diadopsi oleh sekolah-sekolah di Indonesia dengan memanfaatkan aplikasi pertemuan online dan juga kegiatan tatap muka dengan mematuhi protokol kesehatan sesuai dengan aturan pemerintah. Meskipun dalam kegiatan ini memiliki banyak kendala, peningkatan mutu pendidikan harus tetap dilakukan dengan penyempurnaan proses belajar mengajar.

Pada konteks pembelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga Instansi Pemerintah di SMKN 15 Jakarta, masih terdapat masalah seperti metode pembelajaran yang hanya terfokus kepada guru atau metode ceramah yang monoton yang menyebabkan rendahnya tingkat keaktifan siswa. Seperti halnya dalam (Panggabean, 2023), kondisi pembelajaran yang monoton dan searah menyebabkan perhatian siswa belum terfokus terhadap materi pembelajaran. Siswa hanya mencatat yang disampaikan oleh guru, serta sumber belajar yang digunakan masih kurang yaitu hanya menggunakan buku pelajaran atau buku teks. Oleh karena itu, diperlukan sebuah pendekatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa dalam mendapatkan pengalaman belajar yang lebih baik seperti memanfaatkan metode pembelajaran kooperatif dan dipilihlah model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Pemilihan metode pembelajaran kooperatif ini berdasarkan hasil identifikasi dalam kegiatan belajar mengajar praktikum akuntansi lembaga instansi pemerintah di era new normal, di mana kegiatan pembelajaran masih berjalan monoton. Selain itu kualitas pembelajaran praktikum akuntansi lembaga instansi pemerintah juga masih rendah di era new normal, serta tingkat keaktifan siswa dalam mata pelajaran tersebut juga rendah.

Menurut (Sulfemi, 2018), keunggulan dari model tipe teams games tournament yaitu (1) kegiatan pembelajaran akan menarik perhatian peserta didik, meningkatkan motivasi mereka untuk belajar; (2) pembelajaran menjadi lebih sederhana dan maknanya jelas, sehingga peserta didik dapat memahaminya; (3) metode pengajaran akan lebih variatif, sehingga guru tidak bosan atau kehabisan tenaga, dan peserta didik tidak akan jenuh atau bosan; (4) karena peserta didik tidak hanya mendengarkan instruksi guru tetapi juga terlibat dalam aktivitas seperti mengamati, melakukan, memerankan, dan mendemonstrasikan, peserta didik memiliki kesempatan yang lebih besar untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Intinya, pemilihan metode belajar kooperatif tipe TGT ini guna meningkatkan motivasi belajar siswa serta meningkatkan kegiatan kolaborasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas online maupun konvensional antara siswa dan guru.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2021-2022, selama 3 bulan dimulai dari Bulan Januari sampai dengan Bulan Maret 2022. Dengan tujuan mengambil berbagai jenis data terkait penelitian mulai dari penyebaran angket dan juga pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan zoom meeting sebagai media awal pembelajaran.

Lokasi penelitian adalah SMK Negeri 15 Jakarta Selatan, yang beralamat di Jalan Mataram I, Selong, Kebayoran Baru - Jakarta Selatan. Pemilihan lokasi ini dikarenakan beberapa sebab yang

peneliti temukan yaitu: 1. permasalahan mengenai proses belajar mengajar Praktikum Akuntansi Lembaga Instansi Pemerintah di kelas daring masih berjalan monoton; 2. Belum ditemukan strategi pembelajaran yang tepat dalam prosesi pembelajaran jarak jauh, dan juga rendahnya tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga Instansi Pemerintah di masa pandemi.

Sumber data dari penelitian ini diambil dari hasil angket siswa, observasi dalam kelas selama jam pembelajaran, dan hasil belajar siswa, serta berbagai artikel jurnal dan buku yang berkaitan dengan penelitian. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI Akuntansi 2 di SMKN 15 Jakarta 2021-2022 dengan jumlah siswa sebanyak 36 orang yang terdiri dari siswa laki-laki sebanyak 9 orang, dan siswa perempuan sebanyak 27 orang.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, model Stephen Kemmis dan Mc. Taggart (1998) yang diadopsi oleh Suranto (2000; 49). Model ini menggunakan sistem spiral refleksi diri yang dimulai dari rencana, tindakan, pengamatan, refleksi, dan perencanaan kembali yang merupakan dasar untuk suatu ancap-ancang pemecahan masalah. Seperti yang diungkapkan oleh Mills (2000;17) "*Stephen Kemmis has created a well-known representation of the action research spiral...*". Peneliti menggunakan model ini karena dianggap paling praktis dan aktual. Tindakan ini dilakukan kepada orang yang sama dan bekerja sama dengan kolaborator.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah metode penelitian yang dipilih berdasarkan tujuan penelitian. Model proses yang digunakan dalam PTK ini adalah Model Proses Siklus (Putaran/ Spiral), yang merujuk pada model PTK Kemmis S dan Mc. Taggart R, yang dikutip oleh Arikunto. Dalam rancangan siklus penelitian, ada empat tahapan kegiatan: (1) membuat rencana tindakan, (2) melakukan tindakan, (3) melakukan observasi, dan (4) berpikir dan menilai hasilnya.

Observasi atau pengamatan digunakan dalam rangka mengumpulkan data dengan jalan mengamati dan mencatat berbagai hal yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan Kualitas pembelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga Instansi Pemerintah di era *new normal*. Instrumen Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini antara lain yaitu Silabus, Rencana Program Pembelajaran (RPP), dan Soal Tes Formatif. Selain instrumen tersebut, penelitian ini juga menggunakan instrumen lain seperti angket, lembaran penilaian, lembaran observasi, bahan ajar, dan soal pre-test.

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif untuk mengetahui seberapa efektif suatu pendekatan pembelajaran. Berdasarkan data yang telah diperoleh, teknik ini digunakan untuk menjelaskan kenyataan atau fakta. Tujuannya adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa dan mengetahui bagaimana mereka bertindak terhadap aktivitas dan kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama proses pembelajaran hybrid. Setiap akhir putaran kemudian dilakukan ujian tulis untuk menilai tingkat keberhasilan siswa atau persentase keberhasilan mereka setelah proses belajar mengajar.

Dalam penelitian ini, alat pengumpulan data berupa hasil tes, observasi, dan wawancara kepada siswa. Tes digunakan untuk mendapatkan data mengenai hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga Instansi Pemerintah. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan motivasi, sikap, dan psikomotorik siswa selama proses belajar mengajar. Sedangkan wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi dari siswa yang dipilih berdasarkan tingkat kemampuan dan hasil belajar.

Metode persentase digunakan untuk menganalisis data yang dikumpulkan dari kegiatan tes dan observasi secara deskriptif untuk mengidentifikasi kecenderungan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil belajar siswa juga dianalisis dengan membandingkan nilai ulangan harian rata-rata dengan nilai sebelumnya dan KKM.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ditetapkan berdasarkan persentase hasil belajar siswa pada mata pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga Instansi Pemerintah. Jika angka hasil belajar mencapai 80% atau lebih, maka dikatakan tuntas, sedangkan jika angka hasil belajar kurang dari 80%, dikatakan tidak tuntas. Data yang diperoleh dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi, pengolahan cara belajar aktif model strategi siklus belajar, observasi aktivitas, angket guru untuk memotivasi siswa, dan tes formatif yang diberikan setiap akhir putaran. Analisis dilakukan untuk memilih soal yang baik dan memenuhi syarat sebagai data. Ketuntasan belajar siswa ditentukan

berdasarkan rapat dewan pendidik dan mencakup aspek nilai sikap, pengetahuan, keaktifan, dan keterampilan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini terdapat data awal observasi dalam pertemuan *online* yang di mana data tersebut menunjukkan 23 siswa merasa penting untuk mempelajari mengenai praktikum akuntansi lembaga instansi pemerintah, selain itu juga terdapat 27 siswa yang mengutarakan pendapat bahwa siswa merasa kesulitan dalam mempelajari mata pelajaran ini, 11 siswa merasa senang, dan terdapat siswa juga yang tertarik serta merasa bosan dalam belajar mengenai mata pelajaran tersebut. Hasil pretest mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga instansi pemerintah menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tidak lulus berdasarkan kriteria ketuntasan minimal dari mata pelajaran ini. Ditunjukkan dengan nilai rata-rata pada evaluasi 1 dan evaluasi 2 yang di mana berada pada nilai 60,5 dan 60,1 yang kemudian didapati nilai rata-rata dari evaluasi keduanya yaitu 60,3. Angka ini masih sangat jauh dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang sudah ditentukan oleh pihak sekolah.

Pada penelitian yang dilakukan, tepatnya pada siklus pertama dalam penelitian didapati hasil observasi di siklus I terdapat sekitar 10 siswa atau sekitar 27% dari total keseluruhan yang tidak fokus dalam pembelajaran, 88% siswa yang terlihat aktif dan antusias pada observasi pertama ini. Selain itu juga didapati sekitar 75% atau total 27 siswa dari total keseluruhan siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran dan mereka juga serius dalam mengikuti pembelajaran.

Pada siklus pertama ini berakhir memperlihatkan perolehan nilai yang baik setelah pada pertemuan kedua dan pertemuan ketiga guru melaksanakan kegiatan diskusi kelompok dan juga memberikan tes. Rata-rata yang diperoleh setiap siswa yaitu 68,58 dengan nilai maksimum 90 serta nilai minimum 30. Meski secara keseluruhan masih belum mencapai taraf ketuntasan yaitu di mana rata-rata kriteria ketuntasan berada di nilai 80, setidaknya 50% siswa telah mencapai kriteria ketuntasan tersebut dengan hasil di atas 80.



Gambar 1. Grafik Hasil Belajar siswa pada pertemuan 3 siklus I

Pada tahap atau siklus kedua penelitian, berdasarkan hasil observasi dalam pertemuan *online* siswa didapati data bahwasanya hampir keseluruhan siswa menyatakan bahwa belajar Praktikum Akuntansi Lembaga dan Intansi Pemerintah merupakan hal penting dan banyak siswa juga mulai tertarik mempelajarinya. Meskipun masih terdapat beberapa siswa yang merasa kesulitan mempelajari mata pelajaran ini dan juga terdapat beberapa yang bosan mempelajarinya, persentase dan jumlahnya terlampaui jauh dari hasil observasi pada siklus sebelumnya.

Hasil dari siklus kedua ini yang merupakan titik akhir penentuan efektivitas dari penggunaan Metode TGT menunjukan hal yang positif. Guru sebagai edukator, mentor, dan juga motivator berhasil meningkatkan semangat dan minat siswa dalam kegiatan belajar. Memberikan reward pujian dan semangat kepada siswa yang masih mendapat hasil yang belum maksimal, membuahkan hasil. Berdasarkan hasil angket pada penelitian siklus II, semua siswa berpendapat bahwa Praktikum Akuntansi Lembaga Instansi Pemerintah merupakan pelajaran yang penting untuk dipelajari, 81% siswa mulai menyukai pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga Instansi Pemerintah, 17% siswa masih merasa kesulitan memahami pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga Instansi Pemerintah, 86% siswa merasa senang belajar Praktikum Akuntansi Lembaga Instansi Pemerintah, 86% siswa yang merasa tertarik dengan pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga Instansi Pemerintah, dan hanya 14% siswa yang merasa bosan belajar Praktikum Akuntansi Lembaga Instansi Pemerintah.

Tingkat keaktifan siswa mulai meningkat dan antusiasme sampai keseriusan siswa pun mulai menunjukkan angka yang tinggi. Hanya beberapa siswa saja yang terlihat tidak fokus dalam kegiatan

belajar. Hal ini berimbas kepada kegiatan diskusi siswa dan permainan serta tes akhirnya. Rata-rata nilai keseluruhan siswa mencapai angka 82,67 dari kriteria ketuntasan minimal 80. Hal ini membuktikan bahwa metode TGT yang diterapkan, dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian berupa data observasi pada siklus II menunjukkan sebagian besar siswa banyak yang aktif bertanya, menunjukkan antusias yang tinggi, dan keseriusan dalam menerima pembelajaran. Akan tetapi terlihat beberapa siswa yang memang tidak fokus ketika guru menyampaikan materi dan mulai menggali pengetahuan serta meminta pendapat dari setiap siswa seputar praktikum akuntansi lembaga instansi pemerintah. Dalam prosesi pelaksanaan selama siklus ini, guru banyak memberikan evaluasi dan memotivasi siswa yang belum memperoleh nilai yang bagus dari tes yang dilaksanakan pada siklus 1. Guru banyak mengeksplor pengetahuan siswa, pendapat siswa, dan juga pengalaman siswa yang sering dijumpai dalam aktivitas sehari-hari. Siswa juga banyak berdiskusi dalam kegiatan pembelajaran serta menunjukkan aspek kerjasama, aktif dan atusias yang terus meningkat.

Analisis terhadap masing-masing aktivitas siswa dalam pembelajaran Siklus II menunjukkan aktivitas bertanya, sikap antusias aktif dan kerjasama/serius dalam pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga Instansi Pemerintah sudah menunjukkan peningkatan, tapi masih ada siswa belum tuntas, dari dua kali pertemuan pembelajaran di kelas, pembelajaran yang bervariasi (diskusi, presentasi, dan latihan), dimana masih ada siswa yang masih terlihat tidak fokus dalam mengikuti kelas online dengan selalu memalingkan wajah kesana kemari dan memperhatikan hal lain, dibanding untuk memperhatikan ketika guru melakukan pemaparan materi serta ketika teman menyampaikan bahan diskusi. nilai rata-rata dasar Praktikum Akuntansi Lembaga Instansi Pemerintah pada siklus II ini adalah 82,67 dengan ketuntasan belajarnya 100 persen.



Gambar 2. Grafik hasil belajar siklus II pertemuan 3

Berdasarkan hasil penelitian dan observasi dari penerapan tindakan pada siklus 1 dan 2 dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan model kooperatif tipe TGT di era pandemi ini dengan memanfaatkan fitur zoom, sangat dapat untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga Instansi Pemerintah. Seperti dalam (Najmi, 2021) bahwa model ini membuat siswa lebih antusias dalam belajar karena didalamnya mengimplementasikan permainan atau perlombaan pada kegiatan pembelajaran sehingga tidak membuat siswa bosan, mengantuk, dan selalu terjaga. Penarikan kesimpulan ini dilihat dari berdasarkan hasil nilai pre-test mata pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga Instansi Pemerintah yang diambil dari nilai harian dua pertemuan siswa, nilai rata-rata ketuntasan belajar pada siklus 1 pelaksanaan model pembelajaran TGT, dan nilai rata-rata ketuntasan belajar pada siklus 2 pelaksanaan model pembelajaran TGT. Nilai-nilai tersebut mengalami perkembangan yang cukup signifikan sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe TGT ini di era pandemi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Seperti halnya dalam (Yudianto, 2014) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT meningkatkan hasil belajar siswa SMK. Peningkatan hasil belajar siswa ini diiringi oleh peningkatan aktivitas belajar siswa di kelas. Peningkatan aktivitas siswa ini ditunjukkan dengan peningkatan aktivitas siswa di setiap siklus penelitian tindakan kelas. Hasil belajar dan aktivitas belajar dari setiap siklus penelitian ini dapat meningkat karena proses pembelajaran yang dilakukan di setiap siklus diperbaiki.

SIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan metode TGT dalam pembelajaran mata pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga Instansi Pemerintah efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Metode ini dapat meningkatkan

fokus, antusiasme, dan minat siswa dalam pembelajaran. Meskipun masih terdapat beberapa siswa yang tidak fokus, penggunaan metode ini mampu menghasilkan peningkatan nilai secara keseluruhan.

Berdasarkan hasil penelitian selama siklus I dan siklus II didapati bahwasanya terdapat peningkatan dari berbagai aspek seperti tingkat fokus siswa yang meningkat sekitar 10%. Selain itu dari aspek antusiasme siswa dan juga keaktifan dalam bertanya meningkat sekitar 9% dan 6% hal tersebut juga menunjukkan sebuah dampak positif. Siswa juga mulai bekerjasama dan serius dalam belajar yang di mana hal ini ditandai dengan peningkatan sekitar 19% tingkat kerjasama dan keseriusan siswa dalam belajar.

Dalam meningkatkan hasil belajar siswa, penting bagi guru untuk berinovasi dan menciptakan suasana belajar yang nyaman. Meskipun penerapan metode TGT memiliki kekurangan dan kendala teknis, seperti perbedaan jaringan internet siswa, sekolah diharapkan memberikan waktu yang cukup kepada guru untuk menyusun latihan yang sistematis dan berkesinambungan guna meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Lebih luas lagi, SMK Negeri 15 Jakarta perlu mendorong guru-guru untuk terus berinovasi dalam pembelajaran. Dukungan ini dapat berupa pelatihan untuk merancang metode pembelajaran dan memberikan kesempatan kepada guru yang melaksanakan penelitian tindakan kelas. Hal ini juga penting untuk mengantisipasi keadaan di masa depan. Pada intinya, untuk keberlangsungan prosesi pembelajaran yang lebih memadai dan juga meningkatkan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran, setiap guru dituntut untuk mengaplikasikan beragam metode belajar yang menyesuaikan dengan siswa. Selain itu, riset-riset mengenai hal ini juga harus terus dilakukan agar setiap guru memiliki banyak referensi dalam kegiatan mengajar dan meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

PUSTAKA ACUAN

- Achyar. (1999). Pembelajaran Kooperatif Sebagai Salah Satu Strategi Pembelajaran. Jakarta: Depdikbud.
- Arikunto, S. (2005). Diklat Penelitian Tindak. Depdiknas.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2006). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Astuti, W., & Kristin, F. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal ilmiah sekolah dasar*, 1(3), 155-162.
- Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 214-220.
- Damayanti, S., & Apriyanto, M. T. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 2(2), 235-244.
- Firmansyah, F. (2022, Juni 08). kesmas.kemkes.go.id. Diambil kembali dari Kementerian Kesehatan RI Direktorat Jendral Kesehatan Masyarakat: <https://kesmas.kemkes.go.id/konten/133/0/060814-bersiap-hidup-dengan-adaptasi-kebiasaan-baru>
- Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2008). Blended learning in higher education : framework, principles, and guidelines. Jossey-Bass.
- Hakim, S. A., & Syofyan, H. (2017). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar IPA di kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education*, 1(4), 249-263.
- Hamalik, O. (1999). Kurikulum Pembelajaran. Bandung: Bumi Aksara.
- Indonesia, R. (2016). PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA NOMOR 23 TAHUN 2016 TENTANG STANDAR PENILAIAN PENDIDIKAN. Indonesia.
- Kebudayaan, D. P. (1990). Pedoman Penulisan Karya Ilmiah. Bandung: P2LPK IKIP Bandung.
- Makmun, A. S. (2000). Psikologi Pendidikan. Bandung: Rosda Karya.
- Najmi, N., Rofiq, M. H., & Maarif, M. A. (2021). The Effect Of Cooperative Learning Model Type Of Teams Games Tournament (Tgt) On Student's Learning Achievement. *At-Tarbiyat: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2).
- Tengah. Juni 4. Accessed 2023. <http://2022.lpmjpteng.go.id/penerapan-model-pembelajaran-hybrid-pada-masa-new-normal/>.
- Panggabean, J. M. (2023). Upaya Meningkatkan Perhatian Belajar Melalui Kooperatif Learning Siswa Kelas IV SD Negeri 122332 Pematangsiantar Semester I Tahun Ajaran 2018/2019. *Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 132-140.
- Purwanto, L. (1990). Psikologi Pendidikan. Bandung: Rosda Karya.
- Rusyam, T. (1993). Proses Belajar Mengajar yang Efektif Tingkat Pendidikan Dasar. Jakarta: Bina Budhaya.
- Sardiman, A. (2003). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Slameto. (1995). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Salatiga: Rineka Cipta.
- Sulfemi, W. B. (2018). Penggunaan Team Games Tournament (TGT) Dengan Media Kartu Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Komodo Science Education*, 1(01), 1-14.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). Media Pembelajaran. Bandung: Wacana Prima.
- Suryani, A., Suarjana, I. M., & Artini, H. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Cara Sengkedan dan Metode Bernyanyi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Faktor dan Kelipatan. *Indonesian Gender and society journal*, 1(1), 29-34.
- Syah, M. (1999). Psikologi Belajar. Bandung: Logos.
- Triowathi, N., & Wijayanti, A. (2018). Implementasi team games tournament (tgt) dalam meningkatkan kerjasama dan hasil belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 13(2), 110-118.
- Yudianto, W. D., Sumardi, K., & Berman, E. T. (2014). Model pembelajaran teams games tournament untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(2), 323-330.
- Zoom. (t.thn.). About Zoom. Diambil kembali dari Zoom: <https://zoom.us/about>