

Meningkatkan Hasil Belajar Dasar Akuntansi Siswa SMK Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Pendekatan *Deep Learning*

Muhammad Rofi'uddin¹, Mardi², Khansha Sindra Irfani³, Neneng Murni⁴

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta

⁴Akuntansi Keuangan Lembaga, SMK Negeri 47 Jakarta, Jakarta

e-mail: muhammadrofiuddin08@gmail.com, mardi@unj.ac.id, khanshasindra@unj.ac.id,
nenengmurni14@guru.smk.belajar.id.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Dasar Akuntansi, khususnya pada materi Jurnal Penyesuaian, melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis pendekatan *Deep Learning*. Masalah utama penelitian adalah rendahnya hasil belajar siswa akibat metode pembelajaran yang kurang variatif. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas X. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar siswa, kemudian dianalisis secara deskriptif komparatif. Hasil penelitian menyimpulkan adanya peningkatan signifikan pada ketuntasan belajar siswa, yaitu dari 52,8% pada Siklus I menjadi 86,1% pada Siklus II. Peningkatan ini menunjukkan kombinasi model TGT dan pendekatan *Deep Learning* efektif meningkatkan pemahaman mendalam dan keaktifan siswa. Kesimpulannya, model ini dapat diimplementasikan sebagai solusi inovatif untuk mengoptimalkan hasil belajar akuntansi di SMK.

Kata kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), *Deep Learning*, Hasil Belajar, Dasar Akuntansi, Jurnal Penyesuaian.

Abstract

This study aims to improve learning outcomes in Basic Accounting, particularly in the Adjustment Journal material, through a cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type based on the Deep Learning approach. The main problem of the study is the low learning outcomes of students due to the lack of varied learning methods. The method used is Classroom Action Research (CAR) which was implemented in two cycles. The subjects of the study were grade 10 students. Data were collected through student learning achievement tests, then analyzed descriptively and comparatively. The results of the study concluded that there was a significant increase in student learning completeness, namely from 52.8% in Cycle I to 86.1% in Cycle II. This increase indicates that the combination of the TGT model and the Deep Learning approach is effective in increasing students' in-depth understanding and activeness. In conclusion, this model can be implemented as an innovative solution to optimize accounting learning outcomes in vocational schools.

Keywords: *Teams Games Tournament* (TGT), *Deep Learning*, Learning Outcomes, Accounting Basics, Adjustment Journal

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi penting dalam membangun peradaban manusia yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas diri, martabat, serta peran seseorang dalam struktur masyarakat (Cahyadi & Joyoatmojo, 2025). Dalam sistem pendidikan nasional, Sekolah Menengah Kejuruan memiliki peran penting untuk menghasilkan atau mempersiapkan tenaga kerja yang berkualitas sesuai dengan kebutuhan dari dunia usaha dan dunia industri. Program Keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL), terutama mata pelajaran Dasar Akuntansi karena pembelajaran dasar berperan sebagai landasan atau alternatif awal dalam memahami konsep yang lebih kompleks yang akan dipelajari pada tahap selanjutnya (Clariza et al., 2024).

Berdasarkan identifikasi lapangan, menyimpulkan adanya tantangan besar dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan. Dari pengamatan awal di kelas X AKL 1 SMK Jakarta, menunjukkan hanya sekitar 33,3% siswa yang mencapai standar ketuntasan minimal yaitu 75%. Hal ini terjadi pada materi Jurnal Penyesuaian yang membutuhkan kemampuan menganalisis cukup tinggi. Jurnal Penyesuaian adalah proses pencatatan yang dilakukan pada akhir periode akuntansi untuk menyesuaikan saldo akun agar mencerminkan kondisi keuangan yang sebenarnya (Situngkir et al., 2025). Masalah ini berakar

pada pola pembelajaran yang didominasi oleh pendekatan konvensional, guru menjadi sumber utama pengetahuan melalui metode ceramah yang monoton, sehingga siswa cenderung pasif dan hanya menjadi pendengar. Kondisi ini menciptakan kesenjangan dalam penelitian, di mana pendekatan pembelajaran memaksa siswa aktif membangun pengetahuan dengan fakta yang diberikan di kelas, namun hubungan antara siswa dan materi masih bersifat satu arah. Kurangnya keterlibatan siswa dalam proses penemuan mengurangi makna pengalaman belajar, sesuai dengan kritik dalam Teori Belajar Bruner (Sari & Amanda, 2024).

Teori konstruktivisme yang dikemukakan Vygotsky (1978) berpendapat bahwa motivasi belajar dan hasil belajar siswa akan meningkat ketika mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran serta berinteraksi dengan teman sebaya dan guru (Salamah et al., 2025). Oleh karena itu, penerapan strategi pembelajaran yang bersifat interaktif menjadi salah satu pendekatan efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di sekolah.

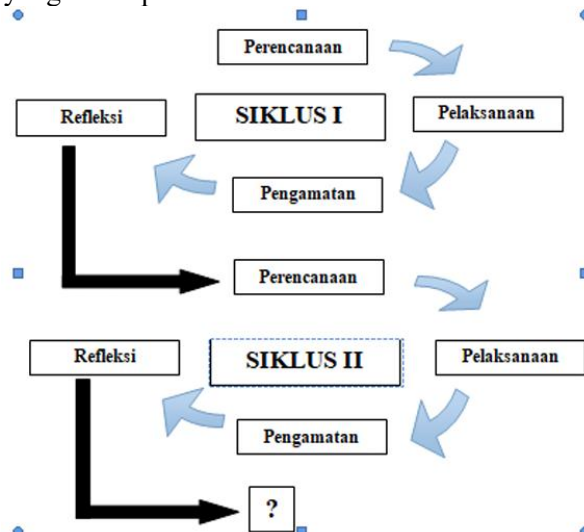
Urgensi penelitian ini terletak pada perlunya transformasi model pembelajaran untuk meningkatkan daya nalar akuntansi siswa. Inovasi melalui model pembelajaran kooperatif dinilai menjadi solusi efektif karena mampu menciptakan suasana belajar yang menumbuhkan motivasi, kemandirian, dan kerja sama (Suardin et al., 2023). Kebaruan dalam penelitian ini adalah penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang diintegrasikan dengan pendekatan *Deep Learning*. Perbedaan mendasar dengan penelitian terdahulu adalah fokus pada materi Jurnal Penyesuaian yang dianggap sebagai materi tersulit di kelas X, serta upaya memastikan bahwa peningkatan hasil belajar bukan sekadar hafalan, melainkan pemahaman mendalam yang berkelanjutan melalui kompetisi sehat dan tutor sebaya (Marlita et al., 2023). Di kalangan akademisi, sering berkembang pandangan bahwa keberhasilan pendidikan tidak semata-mata ditentukan oleh nilai yang tercantum dalam rapor atau ijazah. Namun, untuk mengukur keberhasilan pada ranah kognitif, dapat dilihat melalui hasil belajar siswa. Hasil belajar tersebut mencakup berbagai aspek, seperti perilaku, nilai, pemahaman, sikap, apresiasi, dan keterampilan (Maryam et al., 2024).

Studi yang telah dilakukan (Ummah & Wirdati, 2025) menunjukkan bahwa dengan model ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan juga kompetitif sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu juga penelitian yang telah dilakukan oleh (Aditya Putri et al., 2024), (Mediatati & Hartanto, 2023), (Handayani et al., 2024), (Marlita et al., 2023), (Wardianti & Rini, 2024) dan (Sandra et al., 2022) mendapatkan hasil bahwa penerapan model pembelajaran TGT ini berdampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa. Namun, hasil ini berbanding terbalik dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sandra et al., 2022) yang mana penggunaan model pembelajaran TGT tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Maka dari itu dilakukan lah penelitian mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk menguji apakah model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa di jenjang SMK. Model pembelajaran TGT dipilih karena terbukti lebih unggul dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan model kooperatif lainnya seperti STAD (Lestari & Isnawati, 2025). Melalui komponen *teams, games, tournament*, dan *group recognition*, siswa didorong untuk bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya (Fauzi & Masrupah, 2024). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Dasar-Dasar Akuntansi melalui model TGT berbasis *Deep Learning*, dengan manfaat memberikan referensi praktis bagi guru dalam mengelola kelas yang interaktif. Khalayak sasaran utama dari penelitian ini mencakup para pendidik di bidang akuntansi, praktisi pendidikan kejuruan, serta pengambil kebijakan sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas lulusan SMK yang kompeten di bidang keuangan.

2. Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pendekatan penelitian yang dilaksanakan oleh guru atau tenaga kependidikan dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas (Gusmaningsih et al., 2023). Dan juga memecahkan berbagai permasalahan yang dihadapi guru, meningkatkan mutu serta hasil pembelajaran, serta menguji penerapan hal-hal baru guna menunjang peningkatan kualitas proses pembelajaran. Penelitian tindakan kelas ini berfokus pada bidang ilmu Pengajaran Akuntansi, yang secara spesifik mengkaji perbaikan proses belajar-mengajar dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi untuk siswa Kelas X SMK. Penelitian tindakan kelas dilakukan melalui siklus tindakan yang terdiri dari empat tahapan, mengacu pada model siklus Kemmis dan McTaggart yaitu tahap perencanaan (*Planning*), tahap pelaksanaan (*Action*), tahap pengamatan (*observing*), dan tahap refleksi (*reflecting*)

(Sary & Dina, 2023). Penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa siklus hingga diperoleh hasil belajar yang sesuai dengan target yang diharapkan.



Gambar 1 Alur Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Pendekatan yang digunakan berupa kombinasi antara pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk menggambarkan proses pembelajaran serta keterampilan sosial yang dimiliki oleh siswa, sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar secara numerik.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Jakarta. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X AKL 1 pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026, dengan jumlah responden total sebanyak 36 orang, terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 29 siswa perempuan. Penelitian ini memfokuskan pada hasil belajar siswa dalam materi Jurnal Penyesuaian, dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT ini diterapkan dengan menggabungkan lima komponen utama, yaitu presentasi kelas, pembentukan kelompok heterogen, permainan, turnamen, dan penghargaan bagi kelompok (Fauzi & Masrupah, 2024).

Data dikumpulkan secara sistematis dengan menggunakan tes dan dokumentasi. Instrumen tes berisi soal evaluasi yang sudah dibuat sesuai dengan kisi-kisi instrumen hasil belajar, untuk mengukur kemampuan berpikir siswa di setiap akhir siklus. Pengujian validitas alat ukur dilakukan agar data yang diperoleh benar dan tetap sama setiap kali diukur jika tidak melewati proses validasi yang cukup, hasil penilaian bisa menjadi bias dan mengandung kesalahan, sehingga mengurangi keandalan temuan penelitian dan mengganggu kualitas evaluasi dalam konteks pendidikan (Isnaini et al., 2025). Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif untuk menghitung persentase ketuntasan belajar secara klasikal. Perhitungan dilakukan dengan rumus persentase, yaitu:

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \% \quad (1)$$

Persentase ketuntasan belajar (P) dihitung dengan membagi jumlah siswa (f) yang tuntas belajar dengan jumlah seluruh siswa (n), kemudian hasilnya dikalikan 100%. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini mengacu pada kriteria yaitu:

Tabel 1 Kriteria Persentase Jumlah Peserta yang tuntas Belajar

No	Persentase (%)	Kategori Penilaian
1.	85-100	Sangat Baik
2.	75-84	Baik
3.	60-74	Cukup
4.	45-59	Kurang
5.	1-44	Sangat Kurang

Sumber: (Juniarti, 2024)

Tindakan dianggap berhasil jika tingkat ketuntasan belajar siswa mencapai kategori "Sangat Baik" atau berada dalam rentang 85% hingga 100%. Selain itu, analisis data kualitatif digunakan untuk merefleksikan hal-hal yang terjadi selama proses turnamen, sehingga dapat dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Hal ini bertujuan untuk memastikan tercapainya pemahaman yang lebih mendalam sesuai dengan prinsip *Deep Learning*.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Pra Siklus

Sebelum menerapkan model pembelajaran TGT, peneliti melakukan observasi awal di kelas X AKL 1 SMK Negeri 47 Jakarta untuk mengetahui kondisi pembelajaran yang berlangsung. Kelas ini terdiri dari 36 siswa, dengan 7 siswa laki-laki dan 29 siswa perempuan. Pada tahap pra-siklus, proses pembelajaran masih belum menggunakan model TGT dan cenderung didominasi oleh pendekatan konvensional melalui metode ceramah (*teacher centered*), sehingga siswa lebih banyak berperan sebagai pendengar pasif yang hanya mencatat materi tanpa keterlibatan aktif.

Selain itu, aktivitas pembelajaran masih kurang bervariasi karena interaksi di kelas berlangsung satu arah. Meskipun terdapat kegiatan presentasi kelompok sebagai upaya melibatkan siswa, pelaksanaannya belum berjalan optimal karena hanya sebagian siswa yang aktif, sedangkan anggota lainnya kurang berpartisipasi. Kondisi ini berdampak pada hasil belajar yang belum maksimal, karena siswa belum mampu memahami materi secara mandiri dan interaksi timbal balik dalam proses pembelajaran masih terbatas.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti kemudian mengidentifikasi berbagai instrumen dan kesiapan yang diperlukan sebelum melaksanakan tindakan dalam penelitian tindakan kelas. Dari kondisi awal yang telah dianalisis, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dipandang sebagai solusi yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi di kelas X AKL 1 SMK Jakarta. Selain berfokus pada peningkatan hasil akademik, model ini juga diharapkan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui penguatan interaksi dan keterlibatan aktif antara guru dan siswa di dalam kelas.

Siklus I

Dalam kegiatan penelitian ini meliputi empat tahapan yaitu: Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi dan Refleksi.

Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menetapkan materi ajar, menyusun perangkat pembelajaran, merancang kegiatan pembelajaran, menyiapkan model pembelajaran, menyusun instrumen penelitian, dan menyiapkan berbagai macam peralatan pendukung proses pembelajaran lainnya.

Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, guru menerapkan pilar *Deep Learning* dengan fokus pada tiga pilar utama yaitu *Meaningful Learning*, *Mindful Learning*, dan *Joyful Learning* (Wijaya et al., 2025) melalui orientasi *mindful* (berkesadaran) untuk menyiapkan kesiapan emosional siswa. Unsur *joyful* diimplementasikan melalui teknik *active questioning*, sementara aspek *meaningful* dibangun dengan mengaitkan relevansi jurnal penyesuaian terhadap keputusan strategis investor di dunia nyata.

Kegiatan inti pembelajaran dimulai dengan mengorientasikan siswa pada peran strategis jurnal penyesuaian dalam siklus akuntansi perusahaan jasa untuk membangun aspek *meaningful*. Guru menyampaikan materi secara komprehensif mencakup konsep, jenis transaksi, dan prosedur penyusunan jurnal penyesuaian dengan dukungan media audio-visual. Selama proses ini, siswa menunjukkan sikap *mindful* melalui aktivitas mencatat poin penting dan mengamati contoh kasus nyata. Siswa kemudian dibagi ke dalam kelompok kecil heterogen untuk mendalami materi melalui diskusi kelompok yang *joyful*.

Tahap puncak dilakukan melalui Aktivitas *Tournament* TGT, di mana setiap kelompok berkompetisi menyelesaikan tantangan akademik di "meja soal". Unsur turnamen ini melatih ketelitian, kerja sama tim, dan kemampuan analisis debit-kredit siswa secara kompetitif namun tetap menyenangkan. Setelah turnamen, dilakukan evaluasi klasikal dan refleksi mandiri untuk memperbaiki kekeliruan berpikir siswa. Pembelajaran diakhiri dengan pemberian penghargaan kelompok serta pelaksanaan post-test untuk mengukur tingkat penguasaan kompetensi secara terukur.

Observasi

Tahap ini dilaksanakan untuk mengumpulkan data terkait hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran TGT. Berdasarkan hasil observasi selama pembelajaran tercatat peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan antara pre-test dan post-test.

Tabel 2 Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

Jenis Test	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Kriteria
Pre-Test	≥ 75	10	27,8%	Tuntas
	< 75	26	72,2%	Tidak Tuntas
Jumlah		36	100%	
Post Test	≥ 75	19	52,8%	Tuntas
	< 75	17	47,2%	Tidak Tuntas
Jumlah		36	100%	

Berdasarkan tabel tersebut, hasil belajar siswa pada Siklus I yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa pada tahap pre-test hanya 10 siswa (27,8%) yang mencapai ketuntasan. Setelah dilakukan pembelajaran dan post-test, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 19 siswa (52,8%). Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 25% untuk hasil belajar selama siklus I dari pre-test ke post-test. Namun demikian, capaian tersebut masih belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 75% siswa memperoleh nilai KKTP ≥ 75 .

Refleksi

Hasil refleksi pada Siklus I mengidentifikasi beberapa kendala utama, antara lain pengelolaan waktu yang terhambat oleh agenda sekolah, rendahnya keberanian siswa untuk bertanya, serta partisipasi dalam diskusi kelompok yang belum merata. Beberapa kelompok masih didominasi oleh siswa tertentu akibat komposisi anggota yang kurang seimbang. Temuan ini menjadi dasar perbaikan untuk Siklus II, yang meliputi rekonstruksi kelompok agar lebih heterogen, pemberian *point reward* bagi siswa aktif, serta pendampingan intensif pada setiap meja turnamen guna meluruskan miskonsepsi pada materi jurnal penyesuaian.

Siklus II

Dalam kegiatan penelitian ini masih sama seperti siklus I yaitu meliputi empat tahapan: Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi dan Refleksi. Pada siklus ini pembelajaran difokuskan pada penguatan dan peninjauan kembali materi yang telah dipelajari pada Siklus I

Perencanaan

Pada tahap ini masih sedikit sama seperti siklus I yaitu menetapkan materi ajar, merancang kegiatan pembelajaran, menyiapkan model pembelajaran, menyusun instrumen penelitian, dan menyiapkan berbagai macam peralatan pendukung proses pembelajaran lainnya tetapi yang menjadi pembeda dari hasil refleksi siklus I yaitu tambahan untuk fokus utama perencanaan meliputi penataan ulang kelompok agar lebih heterogen, penyesuaian manajemen waktu, serta penerapan sistem *point reward* untuk memicu keberanian siswa dalam bertanya

Pelaksanaan

Pelaksanaan Siklus II mengintegrasikan penyesuaian strategi berdasarkan refleksi siklus sebelumnya untuk mengatasi rendahnya fokus dan partisipasi siswa. Tahap orientasi diperkuat melalui teknik “Jeda Sejenak” guna melatih kesadaran penuh (*mindful*) peserta didik agar hadir secara utuh dan terlepas dari distraksi sebelum menerima materi. Pada tahap apersepsi, aspek *joyful* dan *meaningful* dimaksimalkan melalui diskusi interaktif terkait dampak nyata kesalahan jurnal penyesuaian dalam sistem ekonomi, sementara motivasi diberikan melalui pengumuman penyempurnaan aturan TGT serta redistribusi anggota kelompok agar lebih proporsional.

Kegiatan inti difokuskan pada perbaikan cara penyampaian materi menggunakan pendekatan studi kasus yang lebih menarik dan metode probing untuk memicu interaksi dua arah. Sikap *mindful* diperkuat dengan penugasan pembuatan peta konsep selama menyimak penjelasan guru agar siswa lebih aktif berpikir. Dalam aktivitas turnamen TGT, aturan permainan disempurnakan dengan pembagian tugas yang jelas bagi setiap anggota tim untuk menjamin partisipasi merata, sehingga tercipta atmosfer kompetisi sehat yang menggembirakan secara intelektual serta memperkuat tanggung jawab individu terhadap hasil kelompok.

Setelah turnamen berakhir, guru memimpin evaluasi klasikal komprehensif berbasis refleksi *mindful* untuk meluruskan kesalahan logika penalaran siswa pada materi jurnal penyesuaian.

Pembelajaran ditutup dengan penyusunan kesimpulan secara kolaboratif guna mengorganisasi pemahaman konsep secara menyeluruh serta pelaksanaan post-test yang menekankan refleksi diri jujur terhadap kemajuan belajar individu. Siklus kedua ini diakhiri dengan pemberian apresiasi positif atas peningkatan keberanian siswa dalam berpendapat, yang secara signifikan mampu mendorong tercapainya target ketuntasan belajar dalam suasana optimis.

Observasi

Tahap ini dilaksanakan untuk mengumpulkan data terkait hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran TGT. Setelah beberapa perbaikan kekurangan yang terjadi di siklus I maka diperoleh hasil di siklus II untuk pre-test dan post-test adalah sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

Jenis Test	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Kriteria
Pre-Test	≥ 75	24	66,7%	Tuntas
	< 75	12	33,3%	Tidak Tuntas
Jumlah		36	100%	
Post Test	≥ 75	31	86,1%	Tuntas
	< 75	5	13,9%	Tidak Tuntas
Jumlah		36	100%	

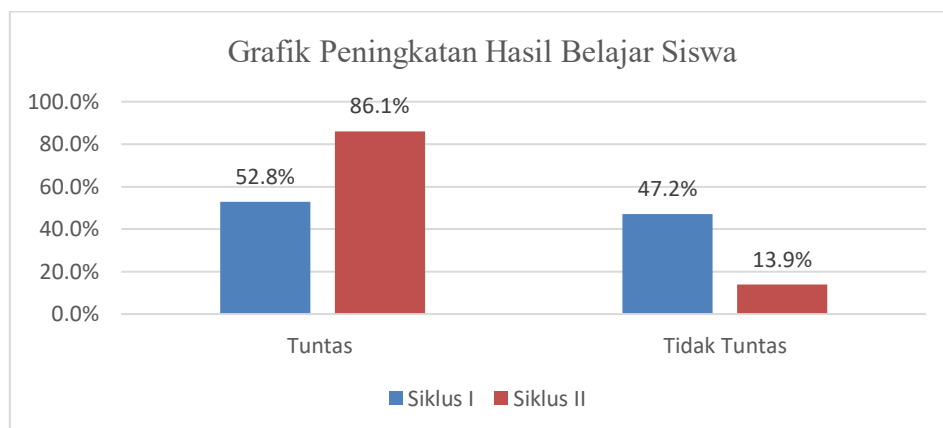
Berdasarkan tabel tersebut, hasil belajar siswa pada Siklus II yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa pada tahap pre-test terdapat 24 siswa (66,7%) yang mencapai ketuntasan. Setelah dilakukan pembelajaran dan post-test, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 31 siswa (86,1%). Hasil belajar selama proses pembelajaran Siklus II ini mengalami peningkatan sebesar (19,4%) dan telah mencapai target yang ditentukan karena siswa yang tuntas atau memperoleh nilai ≥ 75 mencapai 75% dari total jumlah siswa.

Refleksi

Hasil refleksi Siklus II menunjukkan bahwa perbaikan strategis yang dilakukan telah memberikan dampak positif yang signifikan. Penataan tempat duduk yang lebih terkontrol, pendampingan intensif pada setiap meja turnamen, serta penguatan sesi evaluasi klasikal berhasil meluruskan miskonsepsi pada materi jurnal penyesuaian. Dengan tercapainya target ketuntasan belajar dan meningkatnya partisipasi aktif siswa, maka penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil dan dihentikan pada Siklus II.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan model pembelajaran TGT berbasis pendekatan *Deep Learning* dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X AKL 1 SMK Jakarta pada mata pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi materi Jurnal Penyesuaian, diperoleh adanya peningkatan capaian belajar siswa. Data hasil belajar yang telah dikumpulkan kemudian disajikan dalam gambar berikut:



Gambar 2 Grafik Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan grafik yang diperoleh, persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I mencapai 52,8%, sedangkan 47,2% siswa belum mencapai ketuntasan. Kriteria ketuntasan ditetapkan apabila siswa memperoleh nilai ≥ 75 dan secara klasikal mencapai 75% dari jumlah seluruh siswa. Karena pada

siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan tersebut, penelitian dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar, dengan persentase siswa yang tuntas sebesar 86,1% dan yang belum tuntas sebesar 13,9%. Dengan demikian, ketuntasan belajar pada akhir siklus II telah melampaui target yang ditetapkan, sehingga penelitian tidak dilanjutkan ke tindakan berikutnya.

Keberhasilan peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa model TGT secara substansial mampu mengubah paradigma belajar siswa dari pasif menjadi aktif. Secara teoritis, penerapan unsur games dan tournament mampu mereduksi ketegangan siswa saat mempelajari materi Jurnal Penyesuaian yang kompleks, sehingga memicu keterlibatan emosional dan kognitif yang lebih dalam sesuai dengan prinsip *Deep Learning*. Temuan ini memperkuat penelitian dari (Ummah & Wirdati, 2025) yang menyatakan bahwa model TGT efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta kompetitif, sehingga berdampak langsung pada hasil akademik siswa.

Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa integrasi kerja kelompok (*teams*) memungkinkan terjadinya proses tutor sebaya yang efektif. Siswa yang memiliki pemahaman lebih baik cenderung membantu rekan satu timnya agar kelompok mereka mendapatkan penghargaan (*team recognition*). Fenomena ini sejalan dengan penelitian oleh (Saputra et al., 2025) yang mengemukakan bahwa model pembelajaran kelompok mampu mendorong seluruh anggota untuk berpartisipasi aktif, sehingga pemahaman konsep dapat tercapai secara merata. Selain itu, peningkatan kemampuan penalaran siswa dalam menganalisis ayat jurnal penyesuaian membuktikan bahwa model TGT berbasis *Deep Learning* mampu menjembatani kesenjangan antara teori akuntansi dan praktik prosedural (Hamidah et al., 2021). Kesesuaian hasil ini dengan penelitian terdahulu menegaskan bahwa model TGT adalah solusi yang valid dalam memecahkan masalah hasil belajar pada mata pelajaran akuntansi. Selain itu juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Clariza et al., 2024) bahwa model pembelajaran ini juga mampu untuk meningkatkan prestasi akademik siswa. Dengan demikian, interpretasi akhir dari data yang diperoleh menunjukkan bahwa penerapan model TGT tidak hanya meningkatkan nilai numerik siswa, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial seperti Kerjasama dan tanggung jawab yang sangat dibutuhkan oleh lulusan SMK di dunia kerja.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di SMK Jakarta, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis pendekatan *Deep Learning* secara efektif mampu menjawab permasalahan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi. Fakta penelitian menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar klasikal yang signifikan, dari tahap pra-siklus yang hanya sebesar 33,3% menjadi 86,1% pada akhir Siklus II. Keberhasilan ini membuktikan bahwa integrasi unsur permainan dan turnamen tidak hanya meningkatkan nilai kognitif siswa pada materi Jurnal Penyesuaian, tetapi juga mampu mentransformasi proses belajar dari sekadar hafalan prosedural menjadi pemahaman konseptual yang lebih mendalam dan bermakna. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dan keterlibatan aktif yang konsisten melalui kerja sama tim serta kompetisi yang sehat, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan keterbatasan yang ditemukan selama pelaksanaan tindakan, peneliti merumuskan beberapa rekomendasi strategis bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji topik serupa secara lebih mendalam. Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas implementasi model pembelajaran TGT pada materi akuntansi dengan tingkat kompleksitas yang lebih tinggi, seperti Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang atau Manufaktur, serta melakukan penelitian pada cakupan yang lebih luas guna menguji konsistensi efektivitas model tersebut di berbagai kelas maupun jurusan. Selain itu, pengembangan penelitian ke depan dapat dilakukan dengan menghubungkan penerapan model TGT terhadap variabel-variabel psikologis dan kompetensi lainnya, seperti minat belajar, motivasi berprestasi, atau kemampuan literasi finansial siswa, untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengaruh model ini terhadap pertumbuhan siswa SMK secara menyeluruh. Terakhir, disarankan pula bagi peneliti mendatang untuk memperluas instrumen penilaian tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga mengukur ranah afektif dan psikomotorik secara lebih terstruktur dan komprehensif.

Daftar Pustaka

- Aditya Putri, I., Siregar, W. W., & Aisyah, S. (2024). Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Medan. *Journal on Education*, 7(1), 8599–8606. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.7712>
- Cahyadi, M. G. A., & Joyoatmojo, S. (2025). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament berbantuan media question card untuk meningkatkan minat belajar peserta didik smk negeri 3 sukoharjo tahun ajaran 2024/2025. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 6(1), 138–145.
- Clariza, J. C. A., Bahtiar, R. S., & Santoso, E. (2024). Implementasi Teams Games Tournament Pada Perbandingan untuk meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas V SD. *Journal of Science and Education Research*, 3(2). <https://doi.org/10.31539/ijoce.v5i1.11610>
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2, 11–20.
- Gusmaningsih, I. O., Azizah, N. L., Suciani, R. N., & Aulia, R. (2023). Strategi Refleksi dan Evaluasi Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 114–123.
- Hamidah, A., Tri Murdiyanto, & Lukman El Hakim. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Jarak Jauh terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa SMP Negeri 7 Jakarta. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 5(2), 61–70. <https://doi.org/10.21009/jrpms.052.07>
- Handayani, S., Frima, A., & Andita, C. D. (2024). Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *IJOCE: Indonesia Journal of Civic Education*, 5(1), 27–31. <https://doi.org/10.31539/ijoce.v5i1.11610>
- Isnaini, Atmazaki, Ahda, Y., & Fajrina, S. (2025). Validity of Assessment Instruments for Evaluating the Feasibility of Developing an Integrated STEM Inquiry Model in 21st-Century Education. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 9(2), 251–262. <https://doi.org/https://doi.org/10.20527/jipf.v9i2.13259> Validity
- Juniarti, B. (2024). PENINGKATAN HASIL BELAJAR BANGUN RUANG MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE NHT PADA SISWA KELAS V. *Edumath*, 16(1), 43–52.
- Lestari, W., & Isnawati, D. (2025). Effectiveness Of Tgt And Stad Models In Enhancing Motivation And Accounting Learning Outcomes. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 23(01), 90–103.
- Marlita, I. N., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Model Pembelajaran Tgt Berbasis Media FTB. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4). <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2683>
- Maryam, A. N., Idris, I., & Bansaulang, C. Z. (2024). Penerapan Model PBL (Problem Based Learning) Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta Didik. *Qalam: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 12(1), 72–80.
- Mediatati, N., & Hartanto. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Pendidikan Matematika*, 07(November), 3244–3252.
- Salamah, Putri, C. J., Nuraziza, Q., Lestari, P. A., & Maharani, K. (2025). Strategi Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Interaktif di SMP Negeri 6 Kota Bengkulu. *Qalam: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 14(1), 21–26.
- Sandra, E., Theresia, M., & Nurbaiti. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V SD Muhammadiyah 1 Padangsidempuan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(2), 22–28.
- Saputra, A., Ermiana, I., & Solehani, L. M. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Snork's Long Division untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(2), 724–729. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i2.724>
- Sari, V., & Amanda, N. A. J. (2024). Teori Belajar Kognitif dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Kesehatan Dan Psikologi*, 1(2), 52–60.
- Sary, K., & Dina, D.-. (2023). Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar Kognitif Siswa melalui Penerapan Media Permainan Monopoli pada Materi Ikatan Kimia di SMA Negeri Surulungan.

- Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 11(2), 10–19.
<https://doi.org/10.21831/jpms.v11i2.67348>
- Situngkir, J. S., Gerifour, C. A. W. H., & Dewi, R. S. (2025). Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Pada PT . Bengkel Motor Sejati. *Journal of Social Science Research*, 5(4), 5743–5751.
- Suardin, Hamiyani, & Fazila, N. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Social Science Research*, 3(4), 4437–4446.
- Ummah, A. T., & Wirdati, W. (2025). Pengaruh Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil belajar Peserta Didik pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam. *An-Nuha*, 5(2), 224–237. <https://doi.org/10.24036/annuha.v5i2.617>
- Wardianti, R., & Rini, T. P. W. (2024). Improving Student Activities and Learning Outcomes Using PBL , TGT Models and Experimental Methods for Elementary School Students. *Journal Educational Research and Development*, 01(01), 23–32.
- Wijaya, A. A., Haryati, T., & Wuryandini, E. (2025). Implementasi Pendekatan Deep Learning dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran di SDN 1 Wulung, Randublatung, Blora. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(1), 451–457.