

**PEMAHAMAN MODEL *RESITASI* DAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* MEMPERHATIKAN KECERDASAN ADVERSITAS**

Mindi Eka Suri, Tedi, dan Nurdin  
Pendidikan Ekonomi PIPS FKIP Unila  
Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 01 Bandar Lampung

The purpose of this research was to find out the difference of learning outcomes, the interaction of the use of cooperative learning model of Resitasi and Teams Games Tournament (TGT) by considering the adversity quotient (AQ). Research methodology used in this research was experiment research with comparative approach. The experimental methods were divided into two, which were true experiment and quasi experiment. The methodology that was used in this research was quasi experiment. Data collection was done by using test. Data collected through achievement test treated with the formula t-test and ANOVA. Based on analysis of the data, it obtained the result that there is a difference in learning outcomes and the interaction of the use of cooperative learning model of Student Resitasi and Teams Games Tournament (TGT) type by considering the adversity quotient (AQ).

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan hasil belajar, interaksi penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Resitasi* dan *Teams Games Tournament (TGT)* dengan memperhatikan kecerdasan adversitas (AQ). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dengan pendekatan komparatif. Metode eksperimen dibedakan menjadi dua, yaitu eksperimen murni (*True Eksperimen*) dan eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*). Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Pengumpulan data dilakukan tes. Data yang terkumpul melalui tes hasil belajar diolah dengan rumus t-test dan ANAVA. Berdasarkan analisis data diperoleh hasil bahwa ada perbedaan hasil belajar dan interaksi penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Resitasi* dan *Teams Games Tournament (TGT)* dengan memperhatikan kecerdasan adversitas (AQ).

**Kata kunci:** *AQ, Pemahaman, Resitasi, Teams Games Tournament*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan sarana yang sangat penting dalam mewujudkan pembangunan nasional. Dengan pendidikan yang baik maka dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing. Pendidikan berperan penting dalam pembentukan manusia yang berprestasi. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kemampuan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. (Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional)

Pendidikan menurut Ki. Hajar Dewantara, menjelaskan bahwa “pendidikan adalah tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya pendidikan yaitu menuntun segala manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan

kebahagiaan setinggi-tingginya”

Salah satu tujuan pendidikan adalah penanaman pengetahuan, sikap dan keterampilan kepada individu dalam membentuk pribadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti yang luhur, serta memiliki rasa tanggung jawab. Sebagai upaya meningkatkan mutu pendidikan, fungsi sekolah sangatlah penting. Sekolah merupakan suatu lembaga pendidikan yang mempunyai tugas untuk membentuk manusia berkualitas dalam pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang pencapaiannya dilakukan terencana, terarah, dan sistematis. Semakin maju masyarakat semakin penting peranan sekolah dalam mempersiapkan generasi muda sebelum masuk dalam proses pembangunan masyarakatnya. Pada hakikatnya, pemahaman merupakan salah satu bentuk hasil belajar. Pemahaman ini terbentuk akibat dari adanya proses belajar. Pemahaman berasal dari kata dasar paham yang berarti mengerti.

Menurut Fajri dan Senja (2008), pemahaman berarti proses pembuatan cara memahami.

(dalam <http://ian43.wordpress.com/2010/12/17/pengertian-pemahaman/>).

Berhasil atau tidaknya siswa dalam memahami pelajaran yang diberikan guru memperlihatkan peranan guru sangat penting dalam kelangsungan proses belajar mengajar. Namun ada beberapa kesulitan yang dihadapi guru dalam mencapai tujuan pembelajaran, diantaranya masih banyak siswa yang kurang memperhatikan materi yang di sampaikan oleh guru atau sibuk memperhatikan yang lain. Selain itu penggunaan metode ceramah dalam proses pembelajaran juga menyebabkan siswa bosan akibatnya, materi yang disampaikan kurang diserap dengan baik.

Sekolah menengah kejuruan merupakan jenjang sekolah lanjutan yang dalam kegiatan belajar mengajarnya siswa dididik untuk menjadi lulusan yang mampu bersaing dalam dunia kerja. Mata pelajaran akuntansi termasuk ke dalam jurusan akuntansi bersamaan

dengan mata pelajaran kewirausahaan.

Berdasarkan hasil observasi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SMKN 4 Bandar Lampung diketahui bahwa dalam proses pembelajaran pengantar akuntansi masih menggunakan metode pembelajaran konvensional sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan guru.

Usman (2002: 35) melibatkan pemahaman sebagai bagian dari domain kognitif hasil belajar. Ia menjelaskan bahwa pemahaman mengacu kepada kemampuan memahami makna materi. Aspek ini satu tingkat di atas pengetahuan dan merupakan tingkat berpikir yang rendah.

Kurangnya pemahaman siswa akan materi pembelajaran pengantar akuntansi menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa kelas X Akuntansi di SMKN 4 Bandar Lampung.

Menurut Oemar Hamalik (2003), metode pembelajaran merupakan salah satu cara yang digunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.

Faktor yang mempengaruhi pemahaman atau keberhasilan belajar siswa yaitu:

#### Faktor Internal

1. Faktor jasmani (fisiologi) meliputi keadaan panca indera yang sehat tidak mengalami cacat, sakit atau perkembangan yang tidak sempurna.
2. Faktor psikologis meliputi keintelektualan, minat bakat dan potensi prestasi yang dimiliki.
3. Faktor pematangan fisik atau psikis.

#### Faktor eksternal

1. Faktor sosial meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan kelompok dan lingkungan masyarakat.
2. Faktor budaya meliputi adat istiadat, ilmu pengetahuan teknologi dan kesenian.
3. Faktor lingkungan fisik meliputi fasilitas rumah dan sekolah
4. Faktor lingkungan keagamaan.

Seperti yang telah dijelaskan diatas, pemahaman siswa pada mata pelajaran akuntansi dipengaruhi oleh potensi prestasi yang dimiliki siswa. Dalam hal ini peran guru dalam membimbing dan memberikan bahan

pelajaran juga mempengaruhi potensi prestasi siswa. Penggunaan model pembelajaran merupakan salah satu penunjang keberhasilan siswa dalam menangkap atau menyerap pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Menurut Slameto (2003: 88) metode resitasi adalah cara penyampaian bahan pelajaran dengan memberikan tugas kepada siswa untuk dikerjakan diluar jadwal sekolah dalam rentang waktu tertentu dan hasilnya harus dipertanggungjawabkan kepada guru. Metode pemberian tugas dan resitasi diharapkan mampu mengaktifkan siswa dalam proses belajar agar pelajaran dapat dengan mudah di pahami oleh siswa.

Model pembelajaran TGT merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam belajar dan mengajarkan orang lain dan mendorong siswa dari dalam untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Diawali dengan penyampaian materi secara garis besar oleh guru, kemudian siswa dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan tingkat kemampuan.

Siswa berdiskusi dalam kelompok untuk mengerjakan soal, sedangkan guru memberikan pengetahuan secukupnya. Setelah berdiskusi setiap perwakilan dari kelompok dipersilahkan untuk mengambil kartu soalnya yang telah di kocok, kemudian tiap kelompok berebut untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang sedang di pertandingkan. Kemudian guru menyimpulkan materi pembelajaran (Slavin dalam buku Etin Solehatin dan Raharjo 2009).

Jika model pembelajaran merupakan faktor eksternal yang diduga dapat memengaruhi peningkatan pemahaman siswa, maka tentu terdapat faktor internal yang juga berpengaruh terhadap pemahaman siswa yaitu kecerdasan adversitas.

Seperti yang sudah dijelaskan pada faktor apasaja yang mempengaruhi pemahaman siswa diatas, ada penjelasan mengenai salah satu faktor yang mempengaruhi pemahaman yaitu faktor psikologis yang meliputi keintelektualan atau kecerdasan siswa. dalam hal ini peneliti mengaitkan pengaruh atau

keterkaitan antara pemahaman siswa dengan kecerdasan adversitas.

Menurut Stoltz (1997), definisi *Adversity quotient* dapat dilihat dalam tiga bentuk, yaitu :

- a. *Adversity quotient* adalah suatu konsep kerangka kerja guna memahami dan meningkatkan semua segi dari kesuksesan
- b. *Adversity quotient* adalah suatu pengukuran tentang bagaimana seseorang berespon terhadap kesulitan.
- c. *Adversity quotient* merupakan alat yang didasarkan pada pengetahuan sains untuk meningkatkan kemampuan seseorang dalam berespon terhadap kesulitan.

Kecerdasan adversitas (*Adversity Quotient* atau AQ) merupakan kemampuan yang dimiliki oleh individu untuk bertahan atau menyerah (keuletan atau kegigihan) dalam menghadapi berbagai kesulitan atau tantangan. Masalah dan kesulitan belajar yang dihadapi oleh siswa dapat menjadikan siswa tersebut putus asa dalam menghadapinya atau sebaliknya siswa tersebut menjadi tertantang

untuk menyelesaikannya. Siswa yang mudah menyerah dan putus asa menunjukkan bahwa tingkat kecerdasan adversitas yang dimilikinya rendah (taraf *quitter*), sedangkan siswa yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan pantang menyerah menunjukkan tingkat kecerdasan adversitas yang dimilikinya tinggi (taraf *climber*). Cara yang digunakan untuk mengukur suatu tingkat kecerdasan adversitas seseorang adalah menggunakan tes *Adversity Response Profile (ARP)*.

Penjelasan tentang kecerdasan adversitas siswa tersebut menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran tentunya tidak semua siswa memiliki tingkat kecerdasan adversitas yang sama. Untuk mengetahui apakah masing-masing siswa memiliki kecerdasan adversitas tinggi, rendah ataupun sedang guru terlebih dahulu perlu memberikan tes agar tau bagaimana memperlakukan anak pada tingkat adversitas yang berbeda. Tentunya hal ini yang dapat mempengaruhi pemahaman atau hasil belajar siswa.

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan pemahaman siswa pada mata pelajaran akuntansi yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran resitasi dengan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran TGT.
2. Untuk mengetahui apakah pemahaman siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran resitasi lebih baik dibandingkan dengan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran TGT bagi siswa yang memiliki kecerdasan adversitas rendah pada mata pelajaran akuntansi.
3. Untuk mengetahui apakah pemahaman siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran TGT lebih baik dibandingkan dengan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran resitasi bagi siswa yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi pada mata pelajaran akuntansi
4. Untuk mengetahui apakah ada keterkaitan antara penggunaan

model pembelajaran dengan kecerdasan adversitas terhadap pemahaman siswa.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Metode penelitian atau metode ilmiah adalah prosedur atau langkah-langkah dalam mendapatkan pengetahuan ilmiah atau lmu. Jadi metode penelitian adalah cara sistematis untuk menyusun ilmu pengetahuan.

Metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dengan pendekatan komparatif. Penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. (Sugiyono 2012:107).

Sedangkan metode penelitian komparatif adalah suatu penelitian yang membandingkan keberadaan suatu variabel atau lebih pada dua atau lebih sampel yang berbeda, atau pada waktu yang berbeda (Sugiyono, 2013: 57).

Analisis komparatif dilakukan dengan cara membandingkan antara teori satu dengan teori lain dan hasil penelitian satu dengan yang lain.

Melelui komparatif ini peneliti dapat memadukan antara teori satu dengan teori yang lain, atau mereduksi bila dipandang terlalu luas (Sugiono, 2012 : 93).

Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dicapai yaitu mengetahui perbedaan suatu variabel, yaitu peningkatan pemahaman siswa pada pelajaran akuntansi pajak dengan perlakuan yang berbeda.

penelitian ini bersifat eksperimental semu (*quasi experimental design*) dengan pola *treatment by level design*. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang mendekati eksperimen atau eksperimen semu. Menurut Sukardi (2003: 16) penelitian ini banyak digunakan dibidang ilmu pendidikan atau penelitian lain dengan subjek yang diteliti adalah manusia. Pola *treatment by level design* digunakan untuk variabel moderator (kecerdasan adversitas) karena dalam hal ini hanya model pembelajaran yang diberi perlakuan terhadap tingkat pemahaman siswa.

Penelitian ini terdiri dari dua tahap, yaitu pra penelitian dan pelaksanaan

penelitian. Adapun prosedur penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Pra Penelitian

Kegiatan yang dilakukan pada pra penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Mengajukan surat izin penelitian pendahuluan ke sekolah.
- 2) Melakukan observasi pendahuluan ke sekolah untuk mengetahui jumlah dan keadaan kelas yang akan menjadi populasi dan sampel penelitian.
- 3) Melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran untuk mendapatkan informasi mengenai sistem pembelajaran yang diterapkan di kelas X Akuntansi yang akan diteliti.
- 4) Mendapatkan populasi penelitian dan menetapkan sampel penelitian untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol
- 5) Memberikan perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen peneliti menerapkan model *resitasi* dan pada kelas kontrol peneliti menerapkan

metode *Teams Games Tournament (TGT)*.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti menyebarkan kuisisioner untuk mendapatkan data mengenai tingkat kecerdasan adversitas yang dimiliki oleh setiap siswa.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atay subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dankemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012:117).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Akuntansi di SMKN 4 Bandar Lampung tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 365 siswa.

Sampel adalah bagian dari jumlah populasi dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2014: 118). Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *cluster random sampng*. Teknik ini memilih sampel bukan didasarkan individual, tetapi lebih didasarkan pada kelompok, daerah, atau kelompok



subyek yang secara alami berkumpul bersama

## HASIL PENELITIAN

### 1. Hipotesis Pertama

Berdasarkan pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus Analisa Varian Dua Jalan Anava, maka hipotesis pertama diperoleh  $F_{hitung} 4,273 > F_{tabel} 4,06$  dan signifikan sebesar  $0,045 < 0,05$  dengan kriteria pengujian hipotesis tolak  $H_0$  dan terima  $H_a$  jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$ . Berdasarkan hasil perhitungan maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil belajar akuntansi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran resitasi dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran TGT.

Perbedaan hasil belajar tersebut terjadi karena adanya perbedaan penggunaan model pembelajaran antara kelas eksperimen dan kelas control yang mengarah pada perbedaan aktivitas belajar, tanggungjawab dan kemandirian yang harus dimiliki siswa. Tinggi dan rendahnya hasil

belajar dapat dipengaruhi oleh factor internal dan eksternal. Salah satu factor internal adalah kemandirian dan rasa tanggungjawab yang dimiliki individu dalam belajar. hal tersebut sesuai dengan pendapat Slameto(2003: 54) factor-faktor yang memengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi dua yaitu factor intern dan factor ekstern. Pada kelas eksperimen diterapkan model pembelajaran *resitasi* dan pada kelas kontrol diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang masing-masing model memiliki kelebihan dan kekurangan baik dari segi aktivitas, maupun penanaman rasa mandiri dan tanggungjawab pada siswa.

Kelas eksperimen yaitu kelas XAK 9 telah diterapkan model pembelajaran resitasi selama 4 kali pertemuan belajar. *Resitasi* merupakan serangkaian aktivitas belajar mengajar dengan cara penugasan yang diberikan guru kepada murid. Penugasan dapat dilakukan didalam proses pembelajaran atau pada saat pembelajaran sedang berlangsung ataupun dapat diberikan diluar jam

belajar. Aktivitas seperti ini membuat siswa lebih aktif dalam mencari bahan materi ataupun menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru baik didalam jam pelajaran maupun diluar jam pelajaran.\

Sedangkan pada kelas control yaitu kelas X AK 8 diterapkan model pembelajaran TGT selama 4 kali pertemuan belajar. Model pembelajaran TGT menerangkan peserta didik untuk memainkan permainan-permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Penyusunan permainan dapat disusun dalam bentuk kuis berupa pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Menurut Slavin (2001:166-167), langkah-langkah model pembelajaran TGT ada lima tahap, yaitu:

- 1) Presentasi di kelas
- 2) Tim atau kelompok
- 3) Games atau permainan
- 4) Tournament
- 5) Rekognisi tim

Pembelajaran *resitasi* melibatkan siswa untuk dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan cara berkelompok

maupun individu. penugasan dapat dilakukan dengan cara guru memberikan tugas kepada siswa mengenai materi yang dibahas pada hari itu, lalu siswa mengerjakan tugas yang telah diberikan. Selanjutnya untuk melatih pemahaman siswa tentang materi yang disampaikan, guru juga memberikan tugas untuk siswa mencari bahan materi lain diluar jam belajar maupun soal-soal latihan untuk menambah pemahaman siswa. Sedangkan pada model pembelajaran TGT guru membagi siswa dalam 6 kelompok yang beranggotakan 5 orang dimasing-masing kelompok. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk membuat 5 buah pertanyaan atau soal mengenai materi yang telah dipelajari lalu perwakilan dari masing-masing kelompok mempresentasikan soal yang telah dibuat, sedangkan kelompok yang lain memperhatikan dan menjawab soal yang diajukan kelompok tersebut secara berebut. Guru dapat membimbing dan menilai hasil dari model pembelajaran yang dilakukan.

## 2. Hipotesis kedua

Untuk hipotesis kedua menggunakan rumus T-test Dua Sampel Independen diperoleh  $t_{hitung} 5,387 > t_{tabel} 2,074$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dan nilai Sig.  $0,000 < 0,025$  maka  $H_0$  ditolak dan menerima  $H_a$  yang menyatakan bahwa rata-rata hasil belajar akuntansi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *resitasi* lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran TGT untuk siswa yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi.

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa hasil belajar akuntansi siswa yang memiliki tingkat kecerdasan adversitas tinggi pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini dibuktikan melalui uji hipotesis kedua dengan menggunakan rumus T-test separated varians Siswa yang memiliki tingkat kecerdasan adversitas tinggi (*climber*) akan lebih berkembang jika menggunakan model pembelajaran *resitasi*. Dengan model pembelajaran

*resitasi* siswa dapat belajar secara mandiri. Siswa dituntut mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dengan batas waktu yang ditentukan melalui sumber belajar ataupun materi belajar yang dicari sendiri baik dari buku pelajaran, internet maupun sumber belajar lain. Selain itu siswa tersebut harus peka terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan sigap terhadap perubahan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Paul G. Stoltz (2007:35-36) bahwa seseorang yang memiliki AQ tinggi (*climber*) akan memberikan kontribusi paling banyak, *climber* akan bersedia mengambil resiko, menghadapi tantangan, mengatasi rasa takut, mempertahankan visi, memimpin dan bekerja keras sampai pekerjaannya selesai. Mereka mewujudkan seluruh potensinya dengan belajar dan memperbaiki kesalahan. Sementara jika siswa *climber* menggunakan model pembelajaran TGT, ia akan terganggu dengan siswa yang malas pada kelompoknya. Hal ini dapat mengakibatkan perbedaan hasil belajar pada siswa yang memiliki tingkat kecerdasan adversitas tinggi

(*climber*). Siswa *climber* yang menggunakan model pembelajaran resitasi hasil belajarnya akan lebih tinggi jika dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT.

Siswa *climber* dapat memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi karena sikap ulet dan gigih yang ia miliki. Siswa yang tergolong dalam taraf *climber* tidak akan berenti pada satu titik, tetapi ia akan terus merencanakan dan mencapai target yang lebih tinggi. Siswa *climber* juga tidak mudah puas atas hasil belajar yang digapainya. Oleh karena itu, siswa *climber* selalu mendapat hasil terbaik dikelas.

### 3. Hipotesis ketiga

Berdasarkan hasil analisis untuk hipotesis ketiga menggunakan rumus T-test Dua Sampel Independen diperoleh  $t_{hitung} 2,452 > t_{tabel} 2,074$  dan nilai sig.  $0,023 < 0,025$  maka  $H_0$  ditolak dan menerima  $H_a$  sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar akuntansi yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran resitasi lebih rendah dibandingkan dengan

pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran TGT bagi siswa yang memiliki kecerdasan adversitas rendah.

Hal ini sesuai dengan pengujian hipotesis ketiga menggunakan rumus T-test separated  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar akuntansi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *resitasi* dan TGT pada siswa yang memiliki kecerdasan adversitas rendah. Hal ini sesuai dengan pendapat Rusman (2012:221) yang menyatakan bahwa kelebihan dalam penggunaan tipe TGT sebagai berikut.

Kelebihan penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut.

1. Siswa mengembangkan serta menggunakan keterampilan berfikir dan kerjasama kelompok
2. Menyuburkan hubungan positif antara siswa yang berasal dari ras yang berbeda
3. Mengandung unsure permainan yang bias mengajarkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement*.

4. Aktifitas belajar dengan permainan yang dirancang diharapkan siswa dapat belajar lebihriliks di samping menumbuhkan tanggungjawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.
5. Dapat menuntun siswa untuk berkompetisi dalam suasana akademik yang sehat.
6. Dapat melatih keberanian siswa untuk tampil di depan umum.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Eko Oganda Putra (2013) yang berjudul “ Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar” yang menyimpulkan bahwa tolak  $H_0$  yang berarti terjadi peningkatan terhadap hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan rata-rata pretes yaitu 37,54 meningkat menjadi rata-rata postes yaitu 88,26 dengan  $N$  –gain sebesar 82,37. Aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata aktivitas belajar sebesar 78,40%. Aspek aktivitas yang mengalami peningkatan tertinggi adalah aspek

mengajukan pertanyaan yaitu sebesar 81,30%

#### **4. Hipotesis Keempat**

Berdasarkan pengujian untuk hipotesis keempat menggunakan rumus Analisis Varian Dua Jalan Anava, diperoleh  $F_{hitung} 30,689 > F_{tabel} 4,06$  atau nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada interaksi antara model pembelajaran dengan kecerdasan adversitas yang dimiliki siswa pada mata pelajaran akuntansi.

Sesuai dengan pendapat Winataputra (2008: 173) mengatakan bahwa pada setiap siswa hakikatnya memiliki perbedaan antara yang satu dengan yang lainnya. Perbedaan-perbedaan semacam itu dapat membawa akibat perbedaan-perbedaan pada kegiatan yang lain, misalnya soal kreatifitas, gaya belajar, bahkan juga dapat membawa perbedaan dalam hal prestasi belajar siswa.

#### **KESIMPULAN**

Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis yang dilakukan,

maka kesimpulan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Ada perbedaan rata-rata hasil belajar akuntansi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran resitasi dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Hal ini dapat dibuktikan setelah dilakukan pengujian hipotesis yang menyebutkan adanya perbedaan kedua model dengan kata lain, bahwa perbedaan hasil belajar siswa dapat terjadi karena adanya penggunaan model pembelajaran yang berbeda untuk kelas eksperimen dan kontrol.
2. Rata-rata hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran resitasi lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) bagi siswa yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi. Hal ini dapat dibuktikan setelah dilakukannya pengujian hipotesis yang menyatakan hasil belajar siswa yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi menggunakan model pembelajaran resitasi lebih efektif dibandingkan *Teams Games Tournament* (TGT).
3. Rata-rata hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran resitasi lebih rendah dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) bagi siswa yang memiliki kecerdasan adversitas rendah. Hal ini dapat dibuktikan setelah dilakukannya pengujian hipotesis yang menyatakan hasil belajar siswa yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) hasilnya lebih efektif dibandingkan *resitasi*.
4. Ada interaksi antara model pembelajaran dengan kecerdasan adversitas yang dimiliki siswa terhadap pemahaman atau hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi. Hal ini dapat dibuktikan setelah dilakukan pengujian hipotesis yang menyatakan ada pengaruh

bersama atau *joint effect* antara model pembelajaran dengan kecerdasan adversitas yang dimiliki siswa terhadap pemahaman atau hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Fajri dan Senja. 2008. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Difa Publiser .Jakarta.
- <http://ian43.wordpress.com/2010/12/17/pengertian-pemahaman/>).
- Oganda, Putra (2013) *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar*”
- Rusman. 2012. *Model – model Pembelajaran Pengembangan Profesionalisme Guru*. Bandung: PT. Mulia Mandiri Pers.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif da R & D)* . Bandung: Alfabeta.
- Usman, Nurdin (2002) *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Stoltz, G. Paul. 2000. *Adversity Quotient*. Jakarta: Grasindo.