

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

ABSTRAK

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* DALAM PEMBELAJARAN EKONOMI UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA Penelitian Dilaksanakan di Kelas X SMA Negeri 11 Yogyakarta

**Riesha Prilia Rizkina
Universitas Sanata Dharma
Yogyakarta
2012**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi pokok bahasan konsumsi, tabungan dan investasi melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas X-D, SMA Negeri 11 Yogyakarta tahun ajaran 2011/2012. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam satu siklus yang terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi kegiatan guru, lembar observasi kegiatan siswa, lembar observasi kegiatan kelas, lembar observasi kegiatan guru dalam proses pembelajaran, instrumen pengamatan kelas, lembar observasi kegiatan belajar siswa dalam kelompok, dan instrumen refleksi. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif dan analisis komparatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan prestasi siswa kelas X-D SMA Negeri 11 Yogyakarta pada materi pembelajaran ekonomi pokok bahasan konsumsi, tabungan, dan investasi. Peningkatan hasil belajar siswa tersebut tampak dari nilai yang dicapai oleh siswa pada waktu *pre test* yaitu sebesar 5,51 sedangkan pada waktu *post test* sebesar 7,27. Rata-rata peningkatan nilai kelas adalah 1,75 atau 24% telah melampaui target yang ditetapkan sebesar 20%.

ABSTRACT

**LEARNING MODEL APPLICATION OF TEAMS GAMES
TOURNAMENT (TGT) TYPE IN ECONOMICS LEARNING TO
INCREASE THE STUDENTS' LEARNING ACHIEVEMENT
This Study Was Carried Out in The Tenth Grade Students
of State Senior High School 11 Yogyakarta**

**Riesha Prilia Rizkina
Sanata Dharma University
Yogyakarta
2012**

This study aims to find out students' achievement in economics learning with the main discussion on consumption, saving and investment by applying cooperative type of learning model application Teams Games Tournament (TGT).

This study was carried out in the tenth grade students of D class, State Senior High School 11 Yogyakarta, batch 2011/2012. This study is a class action research (CAR) carried out in one cycle which contains of four steps; they are planning, action, observation and reflection. The data collected by using observation sheet of teacher's activity, observation sheet of teacher's activity in learning process, observation class instruments, observation sheet of students' learning process in groups and reflection instruments. The data collected being analyzed by using descriptive analysis and comparative analysis.

The result of this study shows that cooperative learning model application, TGT type, is able to increase students' achievement of the tenth of D class of State Senior High School 11 Yogyakarta for economics learning material on the main discussion about consumption, saving and investment. The increasing of the students' learning result shown in the students' score on pre test that is stated on 5,51 while on the post test is stated on 7,27. The average of the increasing score is 1,75 or 24%. The increasing of the students' score has passed the target which is stated about 20%.