

ABSTRAK

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT) GUNA MENINGKATKAN
MINAT DAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
AKUNTANSI**

Penelitian Dilaksanakan pada Siswa Kelas X SMA BOPKRI 2 Yogyakarta

**Therecia Wahyu Indriani
Universitas Sanata Dharma
Yogyakarta
2012**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peningkatan minat dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran akuntansi dengan pokok bahasan jurnal umum dan buku besar pada perusahaan jasa melalui penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas XD, SMA BOPKRI 2 Yogyakarta pada tahun ajaran 2011/2012 dengan jumlah siswa 23. Komponen-komponen utama dalam pembelajaran kooperatif tipe *TGT* adalah penyajian kelas, pembagian kelompok, *games*, turnamen, dan penghargaan kelompok. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dan meliputi empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan dengan metode tes, observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif dan analisis komparatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi. Pada siklus pertama terjadi peningkatan prestasi sebesar 45% dan pada siklus kedua sebesar 80%. Peningkatan ini telah melampaui target yang telah ditetapkan pada awal penelitian yaitu sebesar 40%. Peningkatan juga terjadi pada minat belajar siswa. Peningkatan persentase minat belajar siswa dapat diketahui dengan peningkatan setiap kategori minat siswa. Pada siklus pertama terjadi peningkatan siswa yang memiliki minat sangat baik sebesar 25%, pada siklus kedua menjadi 95%. Peningkatan juga terjadi pada persentase siswa yang memiliki minat baik, sebelum diterapkannya metode pembelajaran kooperatif tipe *TGT* persentase siswa yang memiliki minat baik adalah 15%, tetapi setelah diterapkannya siklus pertama meningkat menjadi 55% dan siklus kedua menurun menjadi 5%. Penurunan minat siswa pada siklus kedua ini terjadi karena siswa yang pada siklus pertama memiliki minat baik menjadi memiliki minat sangat baik pada siklus kedua. Berdasarkan uji-t didapat *sig. (2-tailed)* pada siklus pertama dan siklus kedua adalah = $0,000 < \alpha = 0.05$.

ABSTRACT

**THE IMPLEMENTATION OF COOPERATIVE LEARNING METHODS
TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT) TYPE TO INCREASE THE
INTEREST AND LEARNING ACHIEVEMENTS OF STUDENTS IN
ACCOUNTING**

A Research was done in the tenth- class students of BOPKRI 2 Senior High Schools Yogyakarta

**Therencia Wahyu Indriani
Sanata Dharma University
Yogyakarta
2012**

The purpose of research is to know the improvement of the interest and learning achievements of students in learning accounting with the main topic: general journal and the ledger of the service company by implementing the cooperative learning methods Teams Games Tournament type.

The research was done on 23 students of the tenth class students of BOPKRI 2 Senior High School Yogyakarta in 2011/2012. The main components of TGT type cooperative learning are making class presentation, deviding group, and creating games, tournaments, and awards. The implementation of this class research was done in 2 cycles including 4 steps: planning, acting, observing, and reflecting. The collection of the data was done by testing methods, observing, interviewing, and archiving. The analysis data of this research is descriptive and comparative analysis.

The result of the research shows that the implementation of cooperative method Team Games Tournament (TGT) can improve the interests and learning achievements of students in accounting subject. There are 2 improvements after researching: 40% in the first cycle and 80% in the second cycle. These improvements have exceeded the target decided in the first research that is 40% improvements. These improvements also happen to the learning interests of students. The improvements of students learning interest can be known by the improvements in each category of students' interest. In this case, there are two improvements happening in the research: percentage of students having very good interests 25% in the first cycle and 95 % in the second cycle. Improvements also happen to the percentage of students having good interest. Before cooperative learning methods TGT type is implemented, percentage of students having good interest is 15%, but after the method is implemented, percentage of the first cycle is 55% and the second cycle is getting down to 5%. This decrease of students' interest in the second cycle happened because the students having good interest in the first cycle become the students having great interest in the second cycle. According to T-test method, got sig. (2-tailed) in the first cycle and $= 0,000 < \alpha = 0.05$ in the second cycle.