

ABSTRAK

DESAIN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI AKUNTANSI SEBAGAI SISTEM INFORMASI DI SMA SANTA MARIA YOGYAKARTA

Krisantus Malvin Oktavianus
Universitas Sanata Dharma
2025

Tugas akhir ini bertujuan untuk menguraikan: 1) bagaimana desain model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi akuntansi sebagai sistem informasi pada siswa SMA Santa Maria Yogyakarta; 2) apakah desain pembelajaran TGT efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa mengenai materi akuntansi sebagai sistem informasi pada siswa SMA Santa Maria Yogyakarta. Desain model TGT meliputi tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, evaluasi dan refleksi. Perencanaan tindakan mencakup: (1) skenario tindakan dan alat-alat pendukung yang akan digunakan; (2) pelaksanaan tindakan terdiri dari tahap pembukaan, di mana guru dan peneliti menyiapkan sarana serta prasarana untuk pembelajaran, serta kegiatan inti yang terbagi menjadi empat tahap, yaitu pembentukan kelompok (*teams*), pelaksanaan permainan (*games*), turnamen (*tournament*), dan pemberian penghargaan kelompok; (3) Observasi dilakukan untuk memantau aktivitas belajar siswa dan kondisi kelas; (4) Evaluasi dan refleksi meliputi penilaian, refleksi, observasi, dan tes. Keberhasilan penerapan desain model pembelajaran kooperatif tipe TGT diukur dengan membandingkan rerata hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan. Jika lebih besar dari nilai rerata *pre-test* maka disimpulkan penerapan pembelajaran model TGT efektif meningkatkan hasil belajar siswa yang menunjukkan adanya peningkatan pada nilai rerata *post-test*.

Kata kunci: Model pembelajaran kooperatif, *teams games tournament*, hasil belajar siswa.

ABSTRACT

**DESIGN OF A TEAM GAMES TOURNAMENT TYPE COOPERATIVE
LEARNING MODEL TO IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES
IN ACCOUNTING AS AN INFORMATION SYSTEM
AT SANTA MARIA HIGH SCHOOL YOGYAKARTA**

Krisantus Malvin Oktavianus
Sanata Dharma University
2025

The final project aims to describe: 1) how to design a cooperative learning model type TGT to improve student learning outcomes in accounting as an information system material at Santa Maria High School Yogyakarta; 2) whether TGT learning design is effective to improve student learning outcomes regarding accounting as an information system material at Santa Maria High School Yogyakarta. The TGT model design includes action planning, action implementation, evaluation and reflection stages. Action planning includes: (1) action scenarios and supporting tools that will be used; (2) action implementation consists of the opening stage, where teachers and researchers prepare facilities and infrastructure for learning, as well as core activities which are divided into four stages, namely the formation of groups (teams), the implementation of games (games), tournaments (tournaments), and group awards; (3) Observation is carried out to monitor student learning activities and classroom conditions; (4) Evaluation and reflection include assessment, reflection, observation, and tests. The success of the application of the TGT type cooperative learning model design was measured by comparing the average learning outcomes before and after the application. If it is greater than the average value of the pre-test, it is concluded that the application of the TGT learning model effectively improves student learning outcomes which shows an increase in the average value of the post-test.

Keywords: Cooperative learning model, teams games tournament, student learning outcomes.