

ABSTRAK

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* DALAM PEMBELAJARAN
AKUNTANSI UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA
Penelitian Dilaksanakan di Kelas X SMA Kolese De Britto Yogyakarta**

**Rr. Indira Kartika Ningrum
Universitas Sanata Dharma
Yogyakarta
2013**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peningkatan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran akuntansi dengan pokok bahasan persamaan dasar akuntansi melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan pada siswa kelas X-2, SMA Kolese De Britto Yogyakarta tahun ajaran 2012/2013. Komponen-komponen utama dalam pembelajaran kooperatif tipe *TGT* adalah presentasi materi, pembagian kelompok, *games*, turnamen, dan penghargaan kepada kelompok. Penelitian ini dilaksanakan dalam satu siklus yang terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan 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 penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan prestasi siswa kelas X-2 SMA Kolese De Britto Yogyakarta pada materi pembelajaran akuntansi pokok bahasan persamaan dasar akuntansi. Peningkatan hasil belajar siswa tersebut tampak dari nilai yang dicapai oleh siswa pada waktu *pre-test* dan *post-test* meningkat dengan rata - rata 26.25 atau 44%. Pada saat *pre-test* rata-rata skor siswa dalam kelas mencapai 60.14 sedangkan rata-rata skor siswa setelah *post-test* naik menjadi 86.39. Peningkatan nilai siswa ini telah melampaui target yang ditetapkan sebesar 20%.

ABSTRACT

**LEARNING MODEL APPLICATION OF
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TYPE IN ACCOUNTING
LEARNING
TO INCREASE THE STUDENT'S LEARNING ACHIEVEMENT
This Study Held in X grade of Kolese De Britto Senior High School**

**Rr. Indira Kartika Ningrum
Sanata Dharma University
Yogyakarta
2013**

This study aims to find out how student's achievement in accounting with the main discussion on basic accounting equation using cooperative type learning model application of Teams Games Tournament (TGT).

This study is a Classroom Action Research (CAR) held in X grade students of X-2 class, Kolese De Britto Senior High School Yogyakarta, 2011/2012 academic year. The main components in TGT cooperative type of learning are material presentation, group division, games, tournament and achievement for groups. This study was held in one cycle which contains of four steps, they are planning, action, observation and reflection. The data were 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 were being analyzed by using descriptive analysis and comparative analysis.

The result of this study shows that cooperative learning model application, of TGT type, is able to increase student's achievement in X-2 class of Kolese De Britto Senior High School Yogyakarta for accounting with the main discussion on basic accounting equation. The increase of the student's learning result is shown in the student's score on pre-test and post-test. The average of the increasing score is 26,25 or 44%. On pre-test, the average of student's score in the class is 60,14 while the average score of the students after the post-test is increasing to 86,39. The increase of student's score has passed the target which is started about 20%.