

ABSTRAK

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* DALAM PEMBELAJARAN
EKONOMI UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA
KELAS X SMA PANGUDI LUHUR YOGYAKARTA**

**Mathias Windyananto Ardy Nugroho
Universitas Sanata Dharma
Yogyakarta
2013**

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-2, SMA Pangudi Luhur Yogyakarta tahun ajaran 2012/2013. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua 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-2 SMA Pangudi Luhur Yogyakarta pada materi pembelajaran ekonomi pokok bahasan pasar input atau pasar faktor produksi. Peningkatan hasil belajar siswa tersebut tampak dari nilai yang dicapai oleh siswa pada waktu *pre test* siklus I yaitu sebesar 2,01 sedangkan pada waktu *post test* siklus I sebesar 3,07. Rata-rata peningkatan nilai kelas pada siklus I adalah 1,06 atau 65%. Kemudian pada waktu *pre test* siklus II yaitu sebesar 3,36 sedangkan pada waktu *post test* siklus II sebesar 5,37. Rata-rata peningkatan nilai kelas pada siklus II adalah 2,01 atau 69% telah melampaui target yang ditetapkan sebesar 35%.

ABSTRACT

**LEARNING MODEL APPLICATION OF TEAMS GAMES
TOURNAMENT (TGT) TYPE IN LEARNING ECONOMICS TO
INCREASE THE STUDENTS' LEARNING ACHIEVEMENT OF THE
TENTH GRADE STUDENT OF PANGUDI LUHUR SENIOR HIGH
SCHOOL YOGYAKARTA**

**Mathias Windyananto Ardy Nugroho
Sanata Dharma University
Yogyakarta
2013**

This study aims to find out students' achievement in learning economics 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 the tenth class, of Pangudi Luhur Senior High School Yogyakarta 2012/2013 batch. This study is a class action research (CAR) which was carried out in two cycles which contain 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 the tenth class of Pangudi Luhur Senior High School Yogyakarta for learning economics on the main discussion about input market or factor production market. The increase of the students' learning result shown in the students' score on pre test cycle one that is stated at 2,01 while on the post test cycle one is stated at 3,07. The average of the increasing score cycle one is 1,06 or 65%. On pre test cycle two that is stated at 3,36 while on the post test cycle two is stated at 5,37. The average of the increasing score cycle two is 2,01 or 69%. The increase of the students' score has passed the target of 35%.