

## ABSTRAK

**Hotnida Sari. NIM: 708310064. "Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa kelas XI IS MAN 1 Medan Tahun Ajaran 2011/2012". Skripsi. Fakultas Ekonomi. Jurusan Pendidikan Ekonomi. Program Studi Pendidikan Akuntansi, UNIMED 2012.**

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada mata pelajaran akuntansi dengan materi Penyusunan Laporan Keuangan di kelas XI IS MAN 1 Medan Tahun Ajaran 2011/2012.

Penelitian ini dilaksanakan di MAN 1 Medan yang beralamat di Jalan Pancing No. 7B Medan. Sebagai subjek penelitian ini adalah siswa yang berjumlah 41 orang siswa dan sebagai objek penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Teknik pengumpulan datanya adalah lembar observasi aktivitas dan tes hasil belajar berbentuk soal essay. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan.

Dari data hasil observasi terhadap aktifitas siswa menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I dari 41 orang siswa terdapat 4 orang (9,76%) siswa yang sangat aktif, 18 orang (43,90%) siswa yang aktif, 10 orang (24,39%) siswa yang cukup aktif, dan 9 (21,95%) siswa yang kurang aktif. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 10 orang (24,39%) siswa yang sangat aktif, 25 orang (60,98%) siswa yang aktif, dan 5 (12,19%) siswa yang cukup aktif, dan 1 orang (2,44%) siswa yang kurang aktif. Selanjutnya dari data nilai hasil belajar siswa pada siklus I jumlah siswa yang tuntas dalam belajar 65,85% atau 27 orang dengan rata-rata hasil belajar sebesar 80,61 sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang tuntas 87,81% atau 36 orang dengan rata-rata hasil belajar sebesar 90,12. Jika rata-rata hasil belajar siklus I dibandingkan dengan rata-rata siklus II, maka diperoleh peningkatan sebesar 9,51 poin. Pada Uji signifikansi untuk aktivitas,  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $4,39 > 1,99$  dan untuk hasil belajar yaitu  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $6,51 > 1,99$ . Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus II telah diperoleh ketuntasan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa yang ditunjukkan dengan peningkatan yang signifikan.

Berdasarkan analisis di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada materi pelajaran Penyusunan Laporan Keuangan di kelas XI IS MAN 1 Medan Tahun Ajaran 2011/2012 dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar akuntansi siswa. Hal ini berarti bahwa model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran Akuntansi.

Kata kunci : Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), Aktifitas Belajar Akuntansi dan Hasil Belajar akuntansi.

## ABSTRACT

**Hotnida Sari. NIM: 708310064. The Implementasi of *Team Games Tournament* Model to Increase Aktifity And Result Of Learning Accounting Of Student in Class XI IS MAN 1 Medan, Study year 2011/2012. Thesis. Economy Faculty, Majoring Economy Education, State University of Medan, 2012.**

The problems of this research are Low-level of aktifity and learning result about accounting. This research aim to know whether what model *Team Games Tournament* can improve activity and result learning accounting student at lesson material is financial Statement of class of XI IS MAN 1 Medan field of study yaeer 2011/2012.

This research is executed in MAN 1 Medan which have addres at Pancing street No.7B Medan. The research subject is all of student amount 41 person and as object is applying of *Team Games Tournament* to increase activity and result of learning accounting of students. Technique of data collecting use the observation sheet and test result of learning by from of proplem essay. The data analysis technique using conducted through several phases, reduction of data, prentation of data and councluding.

The result of observation on student activity indicated that there was improvement of student activity from cycle I to cycle II. In cycle I there were 4 student (9,76%) in high active, 18 student (43,90%) in active, 10 student (24,39%) in enough active, and 9 student (21,95%) in less active. However in cycle II there were 10 student (24,39%) in high active, 25 student (60,98%) in active, 5 student (12,19%) in enough active, and 1 student (2,44%) in less active. Furthermore from the data of learning result score of student in cycle I, there was 65,85% students in learning completion or 27 students by mean 80,61 and in cycle II the number of students in learning completion was 87,81% or 36 students by mean 90,12. There was improvement 9,51 poin. Significance test for learning activity,  $t_{count} > t_{tabel}$  was  $4,39 > 1,99$  and  $t_{count} > t_{tabel}$  was  $6,51 > 1,99$  for learning outcomes. It means that in cycle II has been obtained activity and student learning outcomes completeness and indicated by significance increase.

Based the analysis data. It is can be conclude that the implementation *Team Games Tournament* model at lesson material Financial Statement of class of XI IS MAN 1 Medan fileld of study year 2011/2012 can improve activity and result of learning accountancy student. It's mean that Teams Games Tournament model can be utiloized as an optional method in accounting learning.

Key Words : Teams games Tournament Learning Model, Learning Aktifity and learning Result Accounting.