

ABSTRAK

Linda Wati Sinamo NIM 081277110019. Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IS 1 Melalui Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* kolaborasi dengan *Course Review Horay* di SMA Swasta YPK Medan Tahun Ajaran 2011/2012. Skripsi Pendidikan Ekonomi, Program Studi Pendidikan Akuntansi FE UNIMED 2012.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya motivasi dan hasil belajar akuntansi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar akuntansi siswa, melalui penerapan kolaborasi model pembelajaran *Teams Game Tournament* dan *Course Review Horay* di Kelas XI IS 1 di SMA Swasta YPK Medan Tahun Ajaran 2011/2012.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Swasta YPK Medan pada Tahun Ajaran 2011/2012. Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari 2 siklus dengan subjek adalah siswa kelas XI IS 1 jumlah 35 orang dan objek penelitian adalah model pembelajaran *Teams Game Tournament* dan *Course Review Horay*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes hasil belajar berbentuk essay yang diambil dari buku paket serta angket untuk mengetahui motivasi belajar siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan penyimpulan data.

Dari hasil analisis data diperoleh bahwa siswa yang tuntas sebelum diadakannya tindakan pada siklus I adalah sebanyak 7 orang (20%) dan yang tidak tuntas sebanyak 28 orang (80%) dengan nilai rata-rata 49,71. Setelah diadakannya tindakan siklus I siswa yang tuntas sebanyak 13 orang (37,14%) dan yang tidak tuntas 22 orang (62,86%) dengan nilai rata-rata adalah 62,14 dan setelah tindakan siklus II siswa yang tuntas sebanyak 31 orang (88,57%) sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 4 orang (11,43%) dengan nilai rata-rata 82,28. Untuk motivasi juga menunjukkan peningkatan dari rata-rata 56,74 (0%) pada siklus I menjadi 80,74 (85,71%) pada siklus II. Dengan demikian model pembelajaran *Teams Game Tournament* kolaborasi dengan *Course Review Horay* dapat meningkatkan motivasi di kelas XI IS 1 sebesar 85,71 % dari perbandingan siklus I dan II serta meningkatkan hasil belajar akuntansi sebesar 51,43 % dari persentase siklus I dan siklus II.

Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* kolaborasi dengan *Course Review Horay* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar akuntansi siswa pada kompetensi dasar membuat ikhtisar siklus akuntansi perusahaan jasa dengan materi ayat jurnal penyesuaian di Kelas XI IS 1 SMA Swasta YPK Medan Tahun Ajaran 2011/2012

Kata Kunci : Motivasi belajar, Hasil belajar, Model Pembelajaran *Teams Game Tournament*, *Course Review Horay*

ABSTRACT

Linda Wati Sinamo NIM 081277110019. The effort Increase Motivation and Student Accounting Result in Class XI IS 1 Of *Teams Game Tournament* Collaboration with *Course Review Horay* in SMA Swasta YPK Medan 2011/2012. Thesis Departement of Economics Education, Program of study Accounting Education, FE UNIMED 2012.

The problem of this research is the low of the motivation and learning result of accounting students. The objective of research would be to know the improvement of motivation and learning result of accounting in students by application of collaborative cooperative learning of *Teams Game Tournament* with *Course Review Horay* in class XI IS 1 SMA Swasta YPK Medan study Year 2011/2012.

The research implemented in SMA Swasta YPK Medan study year 2011/2012. The research of class action consisted 2 cycles with the subjects of the study included 35 students and the object is the Learning Model *Teams Game Tournament* Collaboration with *Course Review Horay*. The instruments used included test of learning achievement in essay taken from the package book and from of coetioner for motivation of learning during learning process was taking place. Data analysis techniques used are data reduction, data presentation, and inference data.

The result of research show that pretest average before action in first cycle is 49,71 when 20% student who fulfill KKM. After action in first cycle score average is 62,14 with 37,14% student who had get completeness and after action in second cycle, average score that got had upgrading be 82,28 with 88,57% students can got completeness the KKM. The motivation result show upgrading too. From 56,74 (0%) in first cycle and 80,74(85,71%) in second cycle. In order hand, *Teams Game Tournament* Collaboration with *Course Review Horay* learning model in class XI IS 1 can increase motivation amount of 85,71% from first cycle to second cycle and that increase accounting study result amount of 51,43% from percentage to first cycle and second cycle.

Conclusion that application of learning model *Teams Game Tournament* Collaboration with *Course Review Horay* can upgrading Motivation and Student Accounting Result on the basis of competence to make an overview of the accounting cycle services company with material adjusting entries in Class XI IS 1 SMA Swasta YPK Medan 2011/2012.

Keywords : Study Motivation, Study Result, Learning Model of *Teams Game Tournament* Collaboration with *Course Review Horay*.

