

ABSTRAK

Ayu Pratiwi NIM. 709341016. “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan strategi pembelajaran *Index Card Match* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XII IPS SMA Mardi Lestari Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014”. Skripsi Jurusan Pendidikan Ekonomi, Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan 2013.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa dalam mata pelajaran akuntansi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar akuntansi siswa melalui penerapan model *Teams Games Tournament* dengan strategi pembelajaran *Index Card Match* di kelas XII SMA Mardi Lestari Medan Tahun Ajaran 2013/2014.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Mardi Lestari Medan pada semester ganjil Tahun Pembelajaran 2013/2014 dengan subjek siswa kelas XII SMA yang berjumlah 32 orang siswa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus, dimana dalam setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan tes untuk melihat hasil belajar akuntansi dan lembar observasi untuk mengetahui aktivitas belajar akuntansi siswa. Sedangkan teknik analisis data melalui reduksi data berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Dari hasil observasi yang telah dilakukan diperoleh hasil aktivitas siswa pada siklus I yaitu 15,62% siswa aktif. Sedangkan pada siklus II terdapat 81,25% siswa yang aktif hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas siswa dan sesuai dengan indikator aktivitas yaitu 71,87%. Sedangkan tes hasil belajar siswa yang dilaksanakan terdapat peningkatan hasil belajar siswa yaitu pada siklus I terdapat 15 siswa (46,88%) yang tuntas menjadi 29 siswa (90,63%) pada siklus II. Sebagai indikator ketuntasan klasikal ditetapkan 70% siswa memperoleh nilai ≥ 75 . Untuk pengujian signifikansi hasil belajar siswa dilakukan dengan menggunakan uji statistik atau uji t dengan $dk = 32 - 1 = 31$ pada $\alpha = 0,05$. Dari hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 8,23$ dan $t_{tabel} = 2,03$. Sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8,23 > 2,03$). Dengan kata lain peningkatan hasil belajar siswa signifikan sehingga H_a diterima.

Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament dengan Index Card Match* pada pokok bahasan penyusunan siklus akuntansi perusahaan dagang kelas XII SMA Mardi Lestari Medan Tahun Ajaran 2013/2014 dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa.

Kata Kunci : Aktivitas Belajar, Hasil Belajar, Penerapan Model *Teams Games Tournament* dengan strategi pembelajaran *Index Card Match*

ABSTRACT

Ayu Pratiwi NIM. 709 341 016. "Application of Collaborative Learning Model Teams Games Tournament with Index Card Match And Activities To Enhance Student Learning Outcomes Accounting Class XII IPS Learning High School, Mardi Lestari Medan Year 2013/2014". Thesis Department of Economic Education, Accounting Education Studies Program, Faculty of Economics, University of Medan 2013.

The problem in this study is the low activity and accounting student learning outcomes in accounting subjects. The purpose of this study was to determine the increase in activity of belajar and accounting student learning outcomes through the application of the Teams Games Tournament with Index card Match in class XII High School Mardi Lestari Medan Tahun Ajaran 2013/2014.

The research was conducted at the high school semester Mardi Lestari Medan on Learning Year 2013/2014 with a grade XII subjects totaling 32 high school students. This research is a classroom action research (CAR), which consists of 2 cycles, where in every cycle consists of four stages: planning, action, observation and reflection. Data collection techniques using the test to see the results of studying accounting and observation to determine the activity sheet accounting student learning. While the techniques of data analysis through data reduction based on Minimum Criteria for completeness (KKM).

From the observation that the activity has been done shows that students in the first cycle of 15,62% of students. While in the second cycle there are 81,25% of students were classified as very active which indicates that an increase in student activity. While tests conducted student learning outcomes are improving student learning outcomes, namely in the first cycle there were 15 students active (46,88%) were completed to 29 students active (90,63%) in the second cycle. As an indicator of classical completeness assigned 70% of students scored ≥ 75 . To test the significance of student learning outcomes is done by using a statistical test or t test with $df = 32 - 1 = 31$ at $\alpha = 0.05$. From the calculations, $t = 8,23$ and t table = 2.03. So that $t > t$ table ($8,23 > 2.03$). In other words, significantly improving student learning outcomes so that is accepted. It can be concluded that the application of learning models Teams Games Tournament with Index Card Match of the journal on the subject of class XII closing trading company Mardi Lestari Medan Field High School Academic Year 2013/2014 to increase the activity and learning outcomes.

Keywords : Activity Learning, Learning Outcomes, Implementation Model Teams Games Tournament with Index Card Match