

ABSTRAK

Jeperson Pardede. NIM 709441019. “Penerapan Kolaborasi Model Pembelajaran *Small Group Discussion* dan *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Teladan Sumatera Utara-1 TP 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. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI Akuntansi SMK Teladan Sumatera Utara-1 TP 2013/2014 melalui penerapan Kolaborasi Model Pembelajaran *Small Group Discussion* dan *Team Games Tournament*.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Teladan Sumatera Utara-1 pada semester ganjil TP 2013/2014. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI Akuntansi yang berjumlah 38 orang. Objek penelitian ini adalah kolaborasi model pembelajaran *Small Group Discussion* dan *Team Games Tournament*, Aktivitas Belajar, dan Hasil Belajar Akuntansi siswa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus, dimana setiap siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi Teknik pengumpulan data melalui lembar observasi dan tes hasil belajar siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan persentase aktivitas belajar siswa sebesar 42,11 %, dari siklus I hanya 15 siswa atau 39,47% siswa yang termasuk dalam kriteria aktif dan pada siklus II meningkat menjadi 31 siswa atau 81,58% siswa termasuk dalam kriteria aktif. Hasil belajar siswa yang telah mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ≥ 80 mengalami peningkatan sebesar 21,05%, dari siklus I hanya 26 siswa atau 68,42% siswa yang dinyatakan kompeten dan pada siklus II meningkat menjadi 34 siswa atau 89,47% siswa yang dinyatakan kompeten. Uji kesamaan dua rata-rata menunjukkan ada perbedaan peningkatan hasil belajar siswa antar siklus yang signifikan, dimana diperoleh $t_{hitung} 4,704 > t_{tabel} 2,026$ pada $dk = n - 1$ (37) dan taraf signifikansi 5%.

Dapat disimpulkan bahwa kolaborasi Model Pembelajaran *Small Group Discussion* dan *Team Games Tournament* pada standar kompetensi Mengelola Penagihan Piutang (D11) di kelas XI Akuntansi SMK Teladan Sumatera Utara-1 TP 2013/2014 dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Kata kunci : Aktivitas Belajar, Hasil Belajar, dan Kolaborasi Model Pembelajaran *Small Group Discussion* dan *Team Games Tournament*.

ABSTRACT

Jeperson Pardede. Register Number 709441019. “The Implementation of Colaboration Small Group Discussion and Team Games Tournament Learning Model To Increase Activity and Accounting Learning Result Class XI Akuntansi SMK Teladan Sumatera Utara-1 in Academic Year 2013/2014. Thesis of Economy Education Major. Study Program of Accounting Education. Faculty of Economy. State University of Medan 2013.

The problems of this research are the low of student activity and student accounting learning result. The aims of this research are to know the increase of learning activity and accounting learning result by implemented Colaboration Small Group Discussion and Team Games Tournament Learning Model Class XI Akuntansi SMK Teladan Sumatera Utara-1 in Academic Year 2013/2014.

This research done at SMK Teladan Sumatera Utara-1 at uneven semester in academic year 2013/2014. The reseacrh subject is the students at class XI Akuntansi who consist of 38 students. The research objects are the collaboration of Small Group Discussion and Team Games Tournament Learning Model, learning activity, and accounting learning result. This research is classroom action research that consist of 2 cycles and every cycle consist of 4 steps, they are planning, action, observation, and reflection. This research use learning test and observation form to get the activity and learning result and use quantitative and qualitative in technique data analyze.

The result of this research show the increase of learning activity for 42,11% from cycle I 15 students or 39,47% students included to active criteria and at cycle II increase become 31 students or 81,58% students included to active criteria. Student learning result who gets value ≥ 80 show the improvement for 21,05%, from cycle I 26 students or 68,42% students are competent and at cycle increase II become 34 students or 89,47% students are competent. From paired t test show the significant difference of learning result both cycle I and cycle II, that found $t_{count} 4,704 > t_{table} 2,026$ in $df = n - 1 (37)$, and significant rate 5%.

It can be conclude that the implementation of Colaboration Small Group Discussion and Team Games Tournament Learning Model in competency standar “Handling Account Receivable Payment” at Class XI Akuntansi SMK Teladan Sumatera Utara-1 in academic year 2013/2014 axactly can improve learning activity and accounting learning result.

Keywords : Learning activity, Learning Result, and The Colaboration of Small Group Discussion and Team Games Tournament Learning Model.