

PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK PASUNDAN 1 CIMAHI

Hasna Aulia Azizah

**Pembimbing: Drs. Yayat Supriatna, M.M.
/ Arvian Triantoro, S. Pd, M. Si.**

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan karena adanya permasalahan hasil belajar siswa yang kurang optimal pada mata pelajaran Akuntansi Dasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa kelas yang menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* dapat meningkat secara signifikan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Quasi Eksperimen* dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh atau sensus, dimana sampel tersebut adalah seluruh siswa kelas X jurusan Akuntansi yang berjumlah 50 orang. Untuk melihat seberapa besar peningkatan hasil belajar digunakan perhitungan menggunakan N-Gain dan melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan diterapkannya model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament (TGT)* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Kata Kunci: Hasil Belajar, model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament*

***APPLICATION OF COOPERATIVE LEARNING TYPE TEAM GAMES
TOURNAMENT (TGT) MODEL TO IMPROVE STUDENT LEARNING
OUTCOMES AT SMK PASUNDAN 1 CIMAHI***

Hasna Aulia Azizah

**Advisor: Drs. Yayat Supriatna, M.M.
/ Arvian Triantoro, S. Pd, M. Si.**

ABSTRACT

This research was carried out because of the problems of student learning outcomes that are less than optimal in Basic Accounting subjects. Therefore, this study aims to find out whether the learning outcomes of class students who apply the Cooperative Learning model of Team Games Tournament type can increase significantly. The research method used is the Quasi Experiment method with the Nonequivalent Control Group Design research design. The sampling technique uses saturated sampling or census techniques, where the sample is all students of class X Accounting majoring in number 50 people. To see how much improvement in learning outcomes is used the calculation using N-Gain and testing hypotheses using the t test. Thus it can be concluded that the implementation of the Cooperative Learning model type Team Games Tournament (TGT) can significantly improve student learning outcomes.

Keywords: *Learning Outcomes, Cooperative Learning model type Team Games Tournament*