

**PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR MATA PELAJARAN
AKUNTANSI MELALUI METODE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)
DENGAN MEDIA PERMAINAN MACAN-MACANAN PADA SISWA
KELAS XI IPS 1 SMA NEGERI I WURYANTORO
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Guna mencapai derajat
Sarjana S-1
Program Studi Pendidikan Akuntansi



Disusun Oleh:

SETYO WAHYUDI

A 210 090 150

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2013**

PERSETUJUAN
PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR MATA PELAJARAN
AKUNTANSI MELALUI METODE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)
DENGAN MEDIA PERMAINAN MACAN-MACANAN PADA SISWA
KELAS XI IPS 1 SMA NEGERI I WURYANTORO
TAHUN PELAJARAN 2012/2013

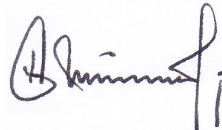
Dipersiapkan dan Disusun Oleh:

SETYO WAHYUDI

A 210 090 150

Telah Disetujui dan Disyahkan oleh Pembimbing I untuk
Dipertahankan Dihadapan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Pembimbing



Dr. Hj. Suyatmini, SE, M. Si.

Tanggal.....

PENGESAHAN

**PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR MATA PELAJARAN
AKUNTANSI MELALUI METODE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)
DENGAN MEDIA PERMAINAN MACAN-MACANAN PADA SISWA
KELAS XI IPS 1 SMA NEGERI I WURYANTORO
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

Yang Dipersiapkan dan Disusun Oleh:

SETYO WAHYUDI

A 210 090 150

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji

Pada tanggal:

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Dr. Hj. Suyatmini, SE, M. Si. (..........)

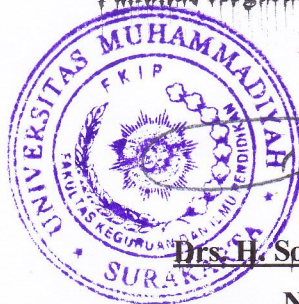
2. Drs. H. Nur Chusni, SE., M.Ag (..........)

3. Drs. H. M. Yahya, M.Si (..........)

Surakarta,.....

Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Drs. H. Sofyan Anif, M. Si

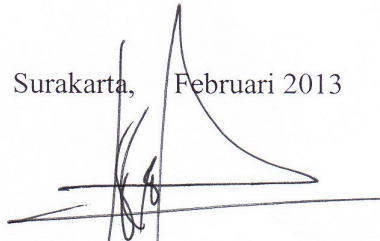
NIK. 547

PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata kelak di kemudian hari terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya diatas, maka saya akan bertanggung jawab sepenuhnya.

Surakarta, Februari 2013



SETYO WAHYUDI
A 210 090 150

MOTTO

Spesies yang akan bisa bertahan dalam kehidupan ini bukanlah spesies yang paling kuat, bukan pula yang paling cerdas, tetapi yang paling bisa beradaptasi terhadap perubahanlah yang bakal bertahan.

(Charles Darwin)

Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Ia mendapat pahala (dari kebajikan) yang diusahakannya dan ia mendapat siksa (dari kejahatan) yang dikerjakannya

(QS. Al-Baqarah 286)

Hidup adalah belajar, belajar untuk berubah, berubah dari hal terkecil dari diri sendiri dan dari sekarang

Urip iku balance,

*Apa yang kita dapatkan saat ini hanyalah hasil dari apa yang kita lakukan kemarin dan apa yang kita lakukan saat ini akan menentukan apa yang akan kita dapatkan nanti,
Sopo nandur mesti ngunduh*

(Penulis)

Anda tidak mungkin dibuat menginginkan sesuatu, tanpa diberikan kewenangan untuk mencapainya

Semua kesalahan dilakukan dengan keyakinan bahwa yang dilakukannya itu benar

(Mario Teguh)

PERSEMBAHAN

Setiap buah pikiran yang tertuang dalam lembaran karya tulis ini merupakan bagian dari wujud keagungan dan hidayah-Nya dan wujud kepatuhanku kepada junjunganku Nabi Muhammad SAW. Karya tulis ini kupersembahkan kepada:

1. Bapak dan ibu tercinta dengan segala hormat dan baktiku terima kasih atas kasih sayang dan segala pengorbanan yang tiada pernah lekang oleh waktu untuk membesarkan dan mendidiku dengan penuh kasih sayang agar aku dapat menggapai cita dan impianku.
2. Kakak, Embah dan keluarga besarku, terima kasih atas segala do'a, dukungan dan kebaikannya selama ini sehingga aku bisa tetap semangat dan selalu berusaha.
3. Bapak ibu dosen yang terhormat yang telah membimbing dalam kuliah maupun penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak ibu guruku semua yang telah mendidik, membimbingku tanpa engkau mustahil aku bisa seperti saat ini
5. Semua yang telah menorehkan tinta di dalam kehidupanku baik tinta emas maupun tinta merah yang tak dapat disebutkan satu persatu dan seseorang yang mau bersamaku belajar memahami, mengerti dan menerima apa adanya, semoga mendapat ridha-Nya
6. Rekan-rekan satu angkatan 2009,teman-teman seperjuangan, pendahulu dan penerus diHMP selamat berjuang semoga senantiasa dalam lindungan-Nya serta HMP Pend. Akuntansidan BEM FKIP UMS 2012 yang telah banyak memberi pelajaran hidup yang begitu berharga
7. Semua orang yang akan membaca karya tulis ini.
8. AlmamaterkuUniversitasMuhammadiyahSurakarta

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum wr. wb.

Alhamdulillah, segala puji dan syukur dipanjatkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Peningkatan Keaktifan Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Melalui Penerapan Metode *Team Games Tournament* (TGT) dengan Media Permainan Macan-Macanan pada SiswaKelas XIIPS 1 SMA Negeri I Wuryantoro Tahun Pelajaran 2012 /2013”.

Skripsi ini disusun guna melengkapi sebagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan S-1 Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta. Penulis menyadari banyak hambatan dan kesulitan dalam penulisan skripsi ini, namun berkat bantuan serta dorongan dari berbagai pihak akhirnya penulian skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Drs. H. Sofyan Anif, M.Si. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Drs. H. Jalal Fuadi, MM. selaku Ketua Progdil Pendidikan Akuntansi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
3. Dr. Hj. Suyatmini, SE, M. Si selaku Pembimbing yang penuh kesabaran, keikhlasan, membimbing, dan mengarahkan dalam penyusunan skripsi ini.

4. Drs. H. Nur Chusni, SE.,M.Ag. selaku Pembimbing Akademik yang telah berkenan memberikan motivasi serta bimbingannya.
5. Bapak dan Ibu dosen Progdik Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah mendidik dan memberikan bekal ilmu pengetahuan selama menempuh pendidikan di Universitas Muhammadiyah Surakarta.
6. Kepala SMA Negeri I Wuryantoro yang telah mengizinkan dan membantu penulis untuk melakukan penelitian
7. Bapak Djoko Sudjito S, S.Pd selaku kolaborator dalam penelitian ini yang senantiasa memberikan arahan dan semangat dalam melaksanakan penelitian ini
8. Bapak, ibu dan seluruh keluarga tercinta, yang memberikan dukungan, doa, dan memberiku motifasi untuk menyelesaikan studi ini.
9. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam penulisan skripsi ini, yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya apabila dalam penulisan skripsi ini masih banyak kesalahan dan kekurangan karena keterbatasan yang ada pada diri penulis, sehingga saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan. Besar harapan penulisan skripsi dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Wassalamualaikum. Wr. Wb

Surakarta, Februari 2013

Penulis

Setyo Wahyudi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
BAB IPENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	7
1. Keaktifan Belajar	7
2. <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	12

3. Media Pembelajaran	16
4. Macan-macanan.....	18
5. <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)dengan Media PermainanMacan- mcanan	22
6. Akuntansi Perusahaan Jasa Sub Bab	
AnalisiTransaksidanJurnalUmum.....	25
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	27
C. Kerangka Pemikiran.....	28
D. Hipotesis	29

BAB II METODE PENELITIAN

A. Seting Penelitian	30
B. Jenis dan Subyek Penelitian	30
C. Prosedur Penelitian.....	31
D. Data dan Sumber Data.....	34
E. Teknik Pengumpulan Data	35
F. Instrumen Penelitian.....	37
G. Uji Validitas Data.....	37
H. Teknik Analisis Datas	38
I. Indikator Kinerja.....	38

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Dikripsi Latar Penelitian.....	39
1. Diskripsi Umum SMA Negeri 1 Wuryantoro.....	39
2. Deskripsi Potensi Akademik Siswa	45

3. Deskripsi Sosial Siswa	46
4. Deskripsi Emosional Siswa	47
B. Refleksi Awal	47
C. Analisis Pencarian Fakta	50
D. Deskripsi Pelaksanaan Tindakan	52
1. Tindakan Siklus I	52
2. Tindakan Siklus II	62
E. Pembahasan	72

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan	78
B. Implikasi Hasil Penelitian	79
C. Saran	80

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Area permainan macan-macanan.....	19
Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran Penelitian.....	29
Gambar 3.1 Siklus Prosedur Penelitian.....	31
Gambar 4.1 Struktur Organisasi SMA Negeri 1 Wuryantoro	41
Gambar 4.2 Grafik Peningkatan Keaktifan Siswa	77

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Aturan Pencatatan Debet Kredit.....	26
Tabel 4.1 Data keaktifan belajar Akuntansi siswa kelas XII IPS I pra siklus penerapan metode pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dengan media permainan macam-macam.....	49
Tabel 4.2 Data keaktifan belajar Akuntansisiswa kelas XII IPS I siklus I peenerapan metode pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dengan media permainan macam-macam.....	58
Tabel 4.3 Data keaktifan belajar Akuntansisiswa kelas XII IPS I siklus II penerapan metode pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dengan media permainan macam-macam.....	67
Tabel 4.4 Data keaktifan belajar Akuntansi siswa kelas XII IPS I sebelum tindakan dan setelah tindakan siklus I dan siklusII penerapan metode pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dengan media permainan macam-macam.....	76

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Daftar Presensi Siswa dan Daftar Kelompok siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Wuryantoro
- Lampiran 2 Instrumen Penelitian Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II
- Lampiran 3 Media Permainan Macan-macanan
- Lampiran 4 Foto Kegiatan Pembelajaran

ABSTRAK
**PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR MATA PELAJARAN
AKUNTANSI MELALUI METODE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)
DENGAN MEDIA PERMAINAN MACAN-MACANAN PADA SISWA
KELAS XI IPS 1 SMA NEGERI I WURYANTORO
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

Setyo Wahyudi, A 210090150, Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta 2013,
81Halaman

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan peningkatan keaktifan belajar mata pelajaran Akuntansi melalui metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media permainan macan-macanan pada siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri I Wuryantoro tahun pelajaran 2012/2013

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan sebanyak dua siklus, dimana dalam masing-masing siklus terdapat empat tahapan yaitu: (1) perencanaan tindakan; (2) pelaksanaan tindakan; (3) observasi tindakan; dan (4) refleksi tindakan. Penelitian ini dilaksanakan secara kolaborasi bersama dengan guru mata pelajaran Akuntansi. Objek penelitian adalah siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri I Wuryantoro tahun pelajaran 2012/2013 sebanyak 32 siswa tetapi pada saat penelitian yang hadir 29 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, wawancara dan dokumentasi.

Hasil penelitian mengenai penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media permainan macan-macanan dalam pembelajaran Akuntansi pada siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri I Wuryantoro tahun pelajaran 2012/2013 menunjukkan keaktifan belajar Akuntansi sebelum tindakan 18,36%, setelah tindakan siklus I sebesar 55,60% dan meningkat menjadi 85,78% pada siklus II. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis tindakan penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media permainan macan-macanan dapat meningkatkan keaktifan belajar mata pelajaran Akuntansi pada siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Wuryantoro tahun pelajaran 2012/2013 diterima kebenarannya.

Kata kunci: metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media permainan macan-macanan, keaktifan belajar Akuntansi