

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## ABSTRAK

### **RANCANGAN IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN KOOPERATIF MODEL *TEAM GAME TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI POKOK BAHASAN PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI KELAS XI SMU**

Sukaono  
Universitas Sanata Dharma  
2011

Makalah ini bertujuan untuk menguraikan rancangan implementasi pembelajaran *cooperative* dengan model *team game tournament* untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran Akuntansi pokok bahasan persamaan dasar akuntansi pada siswa kelas XI SMU. Rancangan penelitian ini merupakan rancangan penelitian tindakan kelas yang bersifat eksploratif dan deskriptif kualitatif. Rancangan pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini disusun dalam 1 siklus yang terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Rancangan pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen observasi siswa di kelas, instrumen observasi guru di kelas, instrumen observasi kelas dan instrumen refleksi.

**ABSTRACT**

**THE IMPLEMENT DESIGN OF COOPERATIVE STUDY WITH  
TEAM GAME TOURNAMENT MODEL TO INCREASE  
STUDENTS' ACTIVITIES IN STUDYING ACCOUNTING OF  
THE ELEVENTH DEGREE OF SENIOR HIGH SCHOOL  
STUDENTS, WITH THE TOPIC ACCOUNTING EQUATION**

Sukacono  
Sanata Dharma University  
2011

The purpose of this research is to describe how the implement design of cooperative learning with team games tournament model to increase students' activities in studying accounting of the eleventh grade of school students, with the topic: accounting equation. This classroom action research design is a descriptive qualitative method. This research is explorative and qualitative descriptive classroom action research, which was done in one cycle that consists of four steps, namely planning, action, observation, and reflection. The techniques of collecting data were: observation for teacher's instrument, observation for student's instrument, observation for class instrument and reflection instrument.