

ABSTRAK

Herwanto Gede Sulistyawan. K7414022. **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTU MEDIA KOTAK DAN KARTU MISTERIUS (KOKAMI) TERHADAP MOTIVASI PEMBELAJARAN AKUNTANSI SMK NEGERI 1 KARANGANYAR.** Skripsi, Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta, November 2018.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji ada tidaknya Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams games tournament* (TGT) Berbantu Media Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) Terhadap Motivasi Pembelajaran Akuntansi SMK Negeri 1 Karanganyar.

Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi-eksperimental research*). Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X Akuntansi di SMK Negeri 1 Karanganyar yang berjumlah 108 peserta didik. Sampel yang terpilih adalah kelas X-2 berjumlah 36 dan kelas X-3 berjumlah 36 peserta didik dengan teknik pengambilan sampel *random sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket, dokumentasi dan observasi. Analisis data menggunakan *Independent Sample T-test* dan *Paired Sample T-test*. Keabsahan data diperoleh melalui uji validitas dan reliabilitas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif pembelajaran TGT berbantu KOKAMI terhadap motivasi peserta didik yang dibuktikan dengan perolehan nilai uji *Independent Sample T-test* memperoleh hasil $t = 5,344$ ($p = 0,000$). Pembelajaran TGT berbantu media KOKAMI memiliki peningkatan motivasi peserta didik lebih tinggi dari pada peserta didik yang dibelajarkan menggunakan TGT. Hasil uji *Paired Sample T-test* menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan TGT berbantu KOKAMI meningkatkan rata-rata motivasi kelas sebesar 14,472, sedangkan yang menggunakan TGT hanya meningkatkan rata-rata sebesar 7,917. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI) terhadap motivasi pada pembelajaran akuntansi di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Karanganyar.

Kata kunci: *Teams Games Tournament*, Kotak dan Kartu Misterius, Motivasi.