

ABSTRAK

Pengaruh Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa XI Akuntansi di SMK Pasundan 3 Bandung. (Studi kasus pada mata pelajaran pajak pokok bahasan pajak penghasilan tahun ajaran 2017/2018). Penelitian ini di latar belakang oleh siswa yang belum aktif dalam pembelajaran di kelas dan bertujuan untuk mengetahui berapa besar pengaruh model TGT terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran pajak pokok bahasan pajak penghasilan kelas XI Akuntansi di SMK Pasundan 3 Bandung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survey dengan cara membagikan angket kepada responden. Rumusan masalahnya adalah : 1) bagaimana model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat diterapkan pada pokok bahasan pajak penghasilan kelas XI Akuntansi di SMK Pasundan 3 Bandung, 2) bagaimana tingkat keaktifan belajar siswa kelas XI Akuntansi, 3) berapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas XI Akuntansi SMK Pasundan 3 Bandung yang berjumlah 35 orang. Adapun hasil penelitiannya adalah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT mempunyai pengaruh dengan persentase sebesar 40,4% pada perubahan keaktifan belajar (Y) dan hal ini menunjukkan masih ada 59,6% faktor lain yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa. Kesimpulan hasil pengolahan data peneliti di lapangan, bahwa pengaruh model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa dapat dijelaskan bahwa model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang telah dilaksanakan berada dalam kategori cukup dan berpengaruh sebesar 40,4% model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran pajak kelas XI Akuntansi di SMK Pasundan 3 Bandung. Sebagai akhir penelitian ini penulis memberikan saran bagi siswa agar aktif dalam pembelajaran, bagi guru diharapkan model *teams games tournament* dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran, bagi sekolah diharapkan dapat dijadikan sumber informasi dalam meningkatkan keaktifan belajar, bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengaplikasikan pembelajaran model TGT dengan lebih baik lagi.

Kata Kunci : *Cooperative Learning, Teams Games Tournament, Keaktifan Belajar*