

ABSTRAK

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH DI KELAS X TATA KECANTIKAN 1 SMK NEGERI 6 YOGYAKARTA

Roby Exaudy Lumbantobing

141314046

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar sejarah siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media audio visual.

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Mc Taggart yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Tata Kecantikan 1 SMK Negeri 6 Yogyakarta sebanyak 30 siswa. Objek penelitian ini adalah prestasi belajar sejarah siswa dan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media audio visual. Pengumpulan data menggunakan instrumen observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik kualitatif, kuantitatif, dan deskriptif komparatif dengan prosentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar siswa. Peningkatan prestasi belajar siswa dapat dilihat dari nilai rata-rata keadaan awal 75,33 meningkat menjadi 76.03 pada siklus I, dan meningkat menjadi 79 pada siklus II. Dilihat dari segi KKM pada keadaan awal siswa yang mencapai KKM berjumlah 17 siswa (43,33%), pada siklus I meningkat menjadi 20 siswa (66.66%), pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 27 siswa (90%).

Kata Kunci: Prestasi Belajar, *Teams Games Tournament* dan Audio Visual

ABSTRACT

***THE APPLICATION OF TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)
COOPERATIVE LEARNING MODEL AUDIO VISUAL ASSISTANCE MEDIA
TO IMPROVE STUDENTS ACHIEVEMENT IN HISTORY SUBJECTS OF
GRADE X BEAUTY CLASS 1 OF SMK NEGERI 6 YOGYAKARTA***

Roby Exaudy Lumbantobing

141314046

This study aimed to improve students achievement of Histoy learning by applying Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by audio visual media.

The method used was Kemmis and Mc Taggart model of Classroom Action Research (CAR) which was conducted in two cycles that includes stages of planning, action, observation, and reflection. The subjects of this study are 30 grade x students of beauty class a program 1 of SMK Negeri 6 Yogyakarta. The object of this study is students' achievement of Histoy learning by applying Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by audio visual media. The data ware gathered by using observation instrument, test, interview, and documentation. The analysis of the data used qualitative, quantitative technique, and comparative descriptive with precentage.

The result showed that there was an improvement of students learning achievement. The improvement of students learning achievement can be seen from the beginning of the average score: 75,33 improving to 76,03 in cycle I, and improving to 79,00 in cycle II. In terms of Minimum Mastery Criteria (MMC), in the initial state students who reached Minimum Mastery Criteria (MMC) amounted to 17 students (43.33%), in cycle I increased to 20 students (66.66%), in cycle II increased to 27 students (90%).

Keywords: Learning Achievement, Teams Games Tournament, and Audio Visual