

ABSTRAK

Nugraha, Fandy. 2021. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil belajar Sejarah Siswa Kelas X IPA 2 SMA 3 Sungai Penuh: Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, FKIP Universitas Jambi, Pembimbing: (I) Drs. Budi Purnomo, M.Hum, M.Pd., (II) Amir Syarifuddin, M.Pd.,

Kata Kunci : *Team game tournament (TGT), Android, Hasil Belajar*

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif *team game tournament* berbasis *android* untuk meningkatkan hasil belajar Sejarah Siswa Kelas X IPA 2 SMA 3 Sungai Penuh. Proses pembelajaran sejarah masih belum maksimal dan juga nilai sejarah siswa masih dibawah KKM. Penyebabnya antara lain, pembelajaran masih berpusat pada guru, aktivitas siswa dalam belajar masih kurang. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diterapkan model pembelajaran kooperatif *team game tournament* berbasis *android*.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui apakah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *team game tournament* bisa meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan pelaksanaannya sebanyak 3 siklus, dan tiap-tiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Setiap siklusnya ada empat tahapan, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan terakhirnya tahap refleksi.

Hasil penelitian tindakan ini diketahui bahwa keaktifan belajar siswa dan hasil belajar siswa selalu meningkatkan dari awal pertemuan siklus I hingga akhir pertemuan di siklus III, dan juga rata-rata ketuntasan siswa juga sangat meningkat setelah mengikuti pembelajaran ini. Penelitian ini mengungkapkan bahwa keaktifan dan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif *team game tournament* berbasis *android* lebih baik dari pada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Dari hasil penelitian ini, guru dan pihak sekolah disarankan untuk lebih proaktif dalam memilih model dan metode pembelajaran. Agar proses pembelajaran tidak selalu berpusat kepada guru. Penggunaan model dan media pembelajaran yang dipilih oleh guru mestinya bisa memancing siswa untuk lebih aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung.