

## ABSTRAK

### **Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TI&K di Kelas VII SMP Negeri 1 Pancung Soal**

**Oleh : Riana Andayani/2014**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP N 1 Pancung Soal, terlihat proses belajar masih kurang memuaskan. Siswa pasif dalam pembelajaran, hasil belajar siswa rendah, sementara KKM 70. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti melakukan perbaikan melalui penelitian tindakan kelas dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT). Tujuan penelitian untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SMPN 1 Pancung Soal pada siswa kelas VII.2. Dengan melibatkan peneliti dan kolaborator. Data penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi yang digunakan untuk melihat aktivitas siswa pada siklus 1 dan siklus 2 serta melalui pemberian tes untuk melihat hasil belajar siswa. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan rumus persentase.

Berdasarkan hasil penelitian siklus 1 dari 8 aspek aktivitas yang diamati tingkat aktivitas siswa, diperoleh 50,34% sementara yang diharapkan minimal 85% siswa aktif berarti belum sesuai dengan yang diharapkan. Hasil belajar siswa diperoleh rata-rata 58,70% dan sebanyak 63% belum tuntas sedangkan yang diharapkan ketuntasan minimal 70%, untuk itu penelitian dilanjutkan ke siklus 2. Pada siklus 2 dari 8 aspek aktivitas yang diamati aktivitas siswa mencapai 94,32%, diikuti dengan meningkatnya hasil belajar siswa 79,87% dengan ketuntasan 85%. Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan penerapan model kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VII.2 di SMP Negeri 1 Pancung Soal Inderapura Kabupaten Pesisir Selatan.