

ABSTRAK

Hasnah Lihawa. 2015. “*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Biluhu Kabupaten Gorontalo*”. Skripsi Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Gorontalo, di bimbing oleh Dra. Hj. Resmiyati Yunus, M.Pd dan Yusni Pakaya S.Pd, M.Pd.

Tujuan Penelitian tindakan kelas ini adalah Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Biluhu Kabupaten Gorontalo dengan pokok bahasan adanya revolusi prancis, revolusi amerika dan revolusi rusia.

Objek yang dikenai tindakan adalah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Biluhu Kabupaten Gorontalo berjumlah 22 orang. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus dengan prosedur penelitian dalam setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan tindakan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi, dan evaluasi serta tahap analisis dan refleksi.

Hasil penelitian disimpulkan bahwa, hasil belajar siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan, yaitu dari siklus I jumlah siswa yang tuntas sebanyak 12 orang, yang tidak tuntas sebanyak 10 orang dan presentase ketuntasan klasikal sebesar 54,54 %. Pada siklus II jumlah siswa yang tuntas sebanyak 18 orang, yang tidak tuntas sebanyak 4 orang dan presentase ketuntasan klasikal sebesar 81,81 %.

Hasil penelitian tindakan kelas diperoleh data pengamatan proses belajar mengajar siklus I menunjukkan 11 aspek kegiatan guru untuk kriteria sangat baik (SB) memperoleh 1 aspek atau 9,09%, presentase kriteria baik (B) memperoleh 4 aspek atau 36,36%, Untuk kriteria cukup (C) memperoleh 5 aspek 45,45%, dan kriteria kurang (K) memperoleh 1 aspek 9,09%. Pada siklus II untuk kriteria baik sekali (SB), memperoleh 5 aspek 45,45% sedangkan kriteria baik (B) memperoleh 6 aspek atau 54,54%.

Pada penelitian tindakan kelas dari 10 aspek kegiatan siswa yang diamati, yang termasuk kriteria sangat baik (SB) ada 22 dari seluruh aspek yang diamati dengan skor capaian 1 dan presentase rata-rata 10 %, Kriteria baik (B) ada dari seluruh aspek yang diamati dengan skor capaian 4, presentase rata-rata 40 %, kriteria cukup (C) ada 66 dari seluruh aspek yang diamati dengan skor capaian 3 dan presentase rata-rata 30 %, dan kriteria kurang (K) ada 44 dari seluruh aspek yang diamati dengan skor capaian 2 dan presentase rata-rata 20 %. Pada siklus II diperoleh

hasil kriteria sangat baik (SB) ada 88 dari seluruh aspek yang diamati dengan skor 4, dan presentase rata-rata 40 %, Kriteria baik (B) ada 132 dari seluruh aspek yang diamati dengan skor capaian 6, dan presentase rata-rata 60 %. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS SMA Negeri 1 Biluhu Kabupaten Gorontalo.

Kata Kunci : Hasil Belajar Siswa, model pembelajaran Team Games Tournament.