

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DAN MODEL *TWO STAY TWO STRAY* (TSTS) TERHADAP PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SOSIOLOGI DI SMA PASUNDAN 3 BANDUNG
(Penelitian Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas X IPS di SMA Pasundan 3 Bandung)

Riestiani Kadiriandi
NIM : 1307115

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar dan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi yang ditandai dengan kurangnya kegiatan siswa dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *team games tournament* dan model pembelajaran *two stay two stray* terhadap peningkatan hasil belajar dan keaktifan belajar siswa. Serta untuk mengetahui perbedaan keberhasilan antara dua model pembelajaran tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian kuasi eksperimen. Populasi penelitian ini adalah siswa IPS SMA Pasundan 3 Bandung tahun ajaran 2016/2017. Sampel penelitian ini yaitu kelas X IPS 1 sebagai kelas kontrol, X IPS 2 sebagai kelas eksperimen 1, dan kelas X IPS 3 sebagai kelas eksperimen 2. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Teknis analisis data dengan cara perbandingan hasil belajar dan hasil observasi keaktifan belajar siswa dengan menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *team games tournament* terhadap peningkatan keaktifan belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi, (2) terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *two stay two stray* terhadap peningkatan keaktifan belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi (3) tidak terdapat perbedaan keberhasilan penerapan model pembelajaran *team games tournament* dan model pembelajaran *two stay two stray* dalam meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi.

Kata Kunci : hasil belajar, keaktifan belajar, model pembelajaran *team games tournament*, model pembelajaran *two stay two stray*.

Riestiani Kadiriandi, 2017

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DAN MODEL *TWO STAY TWO STRAY* (TSTS) TERHADAP PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SOSIOLOGI DI SMA PASUNDAN 3 BANDUNG (Penelitian Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas X IPS di SMA Pasundan 3 Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**INFLUENCE THE APPLICATION OF LEARNING MODEL TEAM GAMES
TOURNAMENT (TGT) AND MODELS TWO STAY TWO STRAY (TSTS) ON
INCREASED LIVELINESS AND LEARNING OUTCOMES SOCIOLOGY IN
HIGH SCHOOL PASUNDAN 3 BANDUNG**

(Quasi research eksperiments on a student X IPS in high school Pasundan 3 Bandung)

Riestiani Kadiriandi
NIM 1307115

ABSTRACT

This research was motivated by low learning outcomes and liveliness student learning on the subjects of sociology that marked by a lack of activity students in learning. The purpose of this research is to find the influence of learning model team games tournament and learning model two stay two stray on increased learning outcomes and liveliness student learning. And to know different levels of success between two the learning model. This research using the quantitative approach with designs quasi research experiment. The population of this research is social class students of high school pasundan 3 Bandung. Sample this research namely class X social 1 as a class control , class X social 2 as a class experiment 1 , and class X social 3 as a class experiment 2. Technique data collection by using test, observation, and documentation. Technical data analysis by means of the comparison of the learning and observations liveliness student learning by using t test. The research results show that (1) there are the influence of the use a model of learning team games tournament on increased liveliness of learning and learning outcomes of students in the subject of sociology, (2) there are the influence of the use a model of learning two stay two stray on increased liveliness of learning and learning outcomes of students in the subject of sociology, (3) there is no different levels of success the application of learning model tournament team games and models are learning two two stray in raising liveliness learning and learning outcomes students in the subject of sociology.

Key words : learning outcomes, learning liveliness, learning model team games tournament, learning model two stay two stray