

ABSTRAK

Nadya Nur Azlina, NIM : 7203142008. Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Media Quizizz Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMKN 1 Pantai Cermin. Skripsi, Jurusan Akuntansi Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan 2024.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya aktivitas dan hasil belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas X SMKN 1 Pantai Cermin melalui penerapan model Team Games Tournament Berbantuan Media Quizizz. Penelitian ini dilakukan di SMKN 1 Pantai Cermin.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X AKL 1 yang berjumlah 33 siswa. Objek penelitian ini adalah model pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Media Quizizz. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas belajar dan tes hasil belajar. Teknik analisis data penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif.

Dari lembar observasi aktivitas siswa pada siklus I terdapat 18(54,54%) yang masuk kedalam kategori sangat aktif dan aktif tetapi belum memenuhi indikator. Pada siklus II siswa yang termasuk kategori sangat aktif dan aktif meningkat menjadi 31 siswa (93,93%) dan telah memenuhi indikator keberhasilan $\geq 85\%$. Dari hasil analisis data yang diperoleh data tes hasil belajar dengan nilai rata-rata dari pre test 53,93 dengan siswa yang tuntas 7 siswa (21,21%) dan post test siklus I dengan nilai rata-rata 74,54 dengan siswa yang tuntas 20 siswa (60,60%) dan meningkat di hasil post test II dengan nilai rata-rata 93,63 dengan siswa yang tuntas 33 siswa (100%) dan telah memenuhi indikator keberhasilan $\geq 75\%$. Berdasarkan analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Team Games Berbantuan Media Quizizz dapat untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas X SMKN 1 Pantai Cermin.

Kata Kunci : Aktivitas Belajar, Hasil Belajar, Team Games Tournament, Quizizz

ABSTRACT

Nadya Nur Azlina, NIM: 7203142008. Application of the Team Games Tournament Learning Model assisted by Quizizz Media to Increase Activity and Learning Outcomes of Class X Students of SMKN 1 Pantai Cermin. Thesis, Department of Accounting, Accounting Education Study Program, Faculty of Economics, State University of Medan 2024.

The problem in this study is the low activity and learning outcomes. The purpose of this study was to determine the increase in activity and learning outcomes of class X students of SMKN 1 Pantai Cermin through the application of the Team Games Tournament model assisted by Quizizz Media. This research was conducted at SMKN 1 Pantai Cermin.

The subjects of this study were X AKL 1 class students totaling 33 students. The object of this research is the Team Games Tournament learning model assisted by Quizizz Media. This research was conducted in two cycles. The data collection techniques in this study were learning activity observation sheets and learning outcomes tests. The data analysis technique of this research is quantitative data analysis and qualitative data analysis.

From the student activity observation sheet in cycle I there were 18 (54,54%) who fell into the very active and active categories but has not met the indicators. In cycle II students who were in the very active and active category increased to 31 students (93,93%) and had met the success indicator $\geq 80\%$. From the results of data analysis obtained by the learning outcomes test data with an average value of the pre test 53,93 with 7 students (21,21%) and post test cycle I with an average value of 74,54 with 20 students (60,60%) and increased in post test II results with an average value of 93,63 with complete students 33 students (100%) and has met the success indicator $\geq 75\%$. based on this analysis it can be concluded that the Application of the Team Games Learning Model Assisted by Quizizz Media can to Increase Activity and Learning Outcomes in Class X Students of SMKN 1 Pantai Cermin.

Keywords: *Learning Activity, Learning Outcomes, Team Games Tournament, Quizizz*