

RINGKASAN SKRIPSI

Skripsi ini berjudul tentang Upaya Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Melalui Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas XI SMA Bina Utama Pontianak, Masalah umum yang dibahas di dalam skripsi ini ialah. " Bagaimana Upaya Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Melalui Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas XI SMA Bina Utama Pontianak? Tujuan umum dalam penelitian ini adalah, Memperoleh kejelasan tentang Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Melalui Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas XI SMA Bina Utama Pontianak.

Variabel yang menjadi fokus penelitian ini adalah variabel tindakan dan variabel masalah. Variabel tindakan dalam penelitian ini adalah metode *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT). Dan untuk variabel masalah dalam penelitian ini adalah meningkatkan minat belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas dan untuk bentuk penelitian tindakan kelas yang peneliti gunakan adalah bentuk penelitian PTK Kolaboratif. Untuk subjek penelitian yang diberikan tindakan adalah 27 orang siswa-siswi kelas XI SMA Bina Utama Pontianak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas XI SMA Bina Utama Pontianak telah dilakukannya melalui II siklus penelitian pada siswa kelas XI SMA Bina Utama Pontianak, Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus I memperoleh rata-rata 66,41% dengan kategori "Cukup", hal ini dapat diinterpretasikan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada siklus I masih kurang optimal seperti kurangnya pemahaman terhadap penggunaan metode *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT) yang dapat dilihat dari hasil diskusi dimana siswa cenderung tidak ingin mempresentasikan hasil diskusinya bersama kelompok. Akan tetapi pelaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan di siklus II dengan perolehan nilai rata-rata 75,31% dengan kategori "Baik". Berdasarkan hasil yang diperoleh

pada siklus 1 sebesar 66,41% dengan kategori "Cukup Baik" kemudian pada siklus II menunjukkan bahwa adanya peningkatan minat Belajar sebesar 75,31% dengan kategori "Baik". Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran setelah menggunakan metode *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT) di kelas mengalami peningkatan minat Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diajukan sebagai saran sebagai berikut: 1) minat belajar siswa dalam pembelajaran harus ditingkatkan dengan cara-cara baik, agar proses pembelajaran menjadi lebih bagus. 2) meningkatkan dalam pembelajaran menggunakan metode *teams games tournament* pada mata pembelajaran sejarah dapat meningkatkan alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.