

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa di kelas X Perhotelan 4 pada mata pelajaran *housekeeping*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan aktivitas, dan hasil belajar melalui penerapan model *TGT* berbantuan media audio visual pada mata pelajaran *housekeeping*. Metode penelitian ini adalah kuantitatif dengan rancangan penelitian yaitu *one group pretest-posttest design*. Teknik *sampling* yang digunakan *purposive sampling*. Responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Perhotelan 4 di SMK Pratama Widya Mandala Badung yang berjumlah 45 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa telah terjadi perbedaan pada *pretest* aktivitas diperoleh rerata sebesar 35.76, sedangkan pada *posttest* diperoleh rerata sebesar 43.20. Dari hasil pengukuran tersebut secara deskriptif terdapat peningkatan skor sebesar 7.44. Pada *pretest* hasil belajar diperoleh rerata sebesar 72.41, sedangkan pada *posttest* diperoleh rerata sebesar 85.12. Dari hasil pengukuran tersebut secara deskriptif terdapat peningkatan skor sebesar 9.71. Hasil uji *paired sample t-test* yang membandingkan antara *pretest-posttest* aktivitas menunjukkan signifikansi sebesar  $0.000 < 0.05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan aktivitas belajar melalui penerapan model *TGT* berbantuan media audio visual. Pada hasil belajar menunjukkan signifikansi sebesar  $0.000 < 0.05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar melalui penerapan model *TGT* berbantuan media audio visual. Guru diharapkan mampu menguasai model *TGT (Team Games Tournament)* dengan baik, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan sesuai rencana. Siswa diharapkan lebih aktif, termotivasi, dan tekun dalam mengikuti pembelajaran baik teori maupun praktik, sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Aktivitas, hasil belajar, *TGT (Team Games Tournament)*, media audio visual.

## **ABSTRACT**

*This study draws inspiration from the low activity and learning outcomes observed in the housekeeping subjects of students in class X Hotel 4. This study aims to determine differences in activity and learning outcomes in housekeeping subjects using the TGT model assisted by audio-visual media. This study employs a quantitative research method, utilizing a single group pretest-posttest design. The sampling technique used was purposive sampling. Respondents in this study were X Hotel 4 class students at SMK Pratama Widya Mandala Badung, totalling 45 students. The study's results show a significant difference in the activity pretest, with an average score of 35.76, and the posttest, with an average score of 43.20. These measurements' descriptive results indicate a 7.44-point increase in scores. In the pretest, the learning outcomes achieved an average of 72.41, while in the posttest, they obtained an average of 85.12. These measurements' descriptive results indicate a 9.71 score increase. The paired sample t-test results comparing pretest-posttest activity showed a significance of  $0.000 < 0.05$ , so it can be concluded that there are differences in learning activities through the application of the TGT model assisted by audiovisual media. Learning outcomes showed a significance of  $0.000 < 0.05$ , so it can be concluded that there are differences in learning outcomes through the application of the TGT model assisted by audiovisual media. Teachers are expected to be able to master the TGT (Team Games Tournament) model well so that the learning process can run according to plan. Students are expected to be more active, motivated, and diligent in participating in learning both theory and practice, so as to increase student activity and learning outcomes.*

*Keywords: activity, learning outcomes, TGT (team games tournament), audiovisual media.*