

ABSTRAK

Putra Baruna ,5113321028 : *Peningkatan Hasil Belajar Pengetahuan Dasar Teknik Mesin (PDTM) Siswa Melalui Strategi Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas X TP SMK Multi Karya Medan. T.A 2016/2017.*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar siswa pada standart kompetensi Pengetahuan Dasar Teknik Mesin (PDTM) dengan Menggunakan Model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Turnament) Pada Siswa Kelas X Teknik Pemesinan SMK Multi Karya Medan T.A 2016/2017 yang berjumlah 35 siswa. Objek penelitian ini adalah penerapan Model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) sedangkan subjeknya adalah siswa. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 4 siklus, dimana setiap siklus memiliki 4 tahap yaitu, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa aktifitas dan hasil belajar siswa setelah penerapan Model pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) meningkat. Dimana pada siklus I sebelum menggunakan model pembelajaran cooperatif tipe TGT hasil belajar yang diperoleh sebanyak 22 siswa (62.86%) yang tuntas belajar dengan memperoleh nilai ≥ 70 . Kemudian peningkatan yang signifikan juga ditunjukkan pada siklus II yaitu hasil belajar yang diperoleh sebesar 80% atau sebanyak 28 siswa yang tuntas belajar dengan memperoleh nilai ≥ 70 . Disamping itu kemampuan tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran terjadi peningkatan yang belum kompeten menjadi kompeten sebanyak 6 siswa (17.14%) yang tuntas belajar dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan perolehan nilai siswa yaitu sebanyak 28 orang (80%) pada siklus II sudah memperoleh nilai ≥ 70 , ini berarti bahwa telah tercapai batas tuntas indikator yang ditetapkan secara klasikal yaitu 75% siswa memperoleh nilai ≥ 70 . Pembelajaran menggunakan model pembelajaran cooperatif tipe TGT secara optimal dengan strategi yang tepat juga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Kemampuan dalam diskusi kelompok mengalami kemajauan. Hal ini dapat dilihat dari sudah mulai terbiasanya siswa belajar dalam kelompok. Dari hasil observasi memperlihatkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas siswa pada siklus I hanya rata – rata 60% menjadi 71,43% pada siklus II dan menjadi 74,29% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa belajar dengan menggunakan model pembelajaran cooperatif tipe TGT dapat menuntun siswa lebih aktif dan kreatif serta menambah semangat belajar.

Kata Kunci : Model pembelajaran cooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) meningkatkan hasil belajar siswa Pengetahuan dasar teknik mesin (PDTM).

ABSTRACT

Putra Baruna ,5113321028: *Improvement of learning outcomes of basic Knowledge of Mechanical Engineering (PDTM) Student Through a Strategy Cooperative Learning Model Implementasi Teams Tournament Games (TGT) In Class X TP SMK Multi Karya Medan T.A 2016/2017*

This study aims to determine the magnitude of the increase in Student Learning Outcomes in Competency Standart Basic Knowledge o Mechanical Engineering (PDTM) Using Cooperative Learning Model Teams Games Tournament Geams (TGT) in Class X TP Multi Karya Machining Technique Works Terrain T.A 2016/2017.Object of This Study is the Implementasi of Cooperative Learning Model Teams Games Tournament (TGT) While the Subject is the Students. This Research is a Classroom Action Research Conducted in Two Cycles Wherein Each Cycle Has Two Phases, Namely, Planning, Implementation, Observation, and Reflection. Based on Research Results Indicate that the Activity and Stundet Learning Outcomes After the Implementation of Cooperative Learning Teams Games Tournament (TGT) Increases Where in the First Cycle Before Using Model Type Cooperatif (TGT) Learning Results Obtained By 22 Students (62.86%) Were Thoroughly Studied by Obtaining a Value > 70. In Addition to the Ability Level of Student Mastery of the Subject Matter Became Increasingly More Competent Yet Become Competent as 6 Students (17.24%) Were Thoroughly Studied From the First Cycle to the Second Cycle. Based on the Acquisition Value of Students as Many as 28 People (80%) in the Second Cycle Already Gained Value > 70, This Means That is has Reached the Limit due Indicators set in the Classical Style Which is 75% of Students Received Grades of .70.Learning using Learning Model Cooperative Type of team Games Tournament (TGT) Optimally With the Right Strategy can also Improve Students Learning Activities. The Ability to Group Discussions progress. It can be Seen From the Start has been Students Learn in Groups. From the Observation Shows that an Increased Activity of Students in the First Cycle only an Average 74.29% in the Second Cycle. This Shows That Learning By Using Model Cooperatif TGT Types can Lead Students more Active and Creative and add to the Spirit of Learning.

Keywords: Cooperatif Learning Model Type TGT, Improve Student Learning Outcomes Basic Knowledge of Mechanical Engineering

