

## ABSTRAK

**Susmayanti Siregar, NIM. 5132131011** : *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik Siswa Kelas X TIPTL SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Medan T.P 2017/1018*. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. 2017.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : 1) hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran Konvensional pada kompetensi dasar mendeskripsikan elemen pasif dalam rangkaian listrik arus searah pada Kelas X TIPTL SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, 2) hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada kompetensi dasar mendeskripsikan elemen pasif dalam rangkaian listrik arus searah pada Kelas X TIPTL SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, 3) hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran Konvensional pada kompetensi dasar mendeskripsikan elemen pasif dalam rangkaian listrik arus searah pada Kelas X TIPTL SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X TIPTL SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Tahun Pelajaran 2017/2018. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X TIPTL SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, yaitu : kelas X1 TIPTL, kelas X2 TIPTL, kelas X3 TIPTL dan kelas X4 TIPTL dengan jumlah keseluruhan siswa 121 siswa, sampel yang digunakan adalah kelas X1 TIPTL sebagai kelas eksperimen sebanyak 32 siswa dan kelas X3 TIPTL sebagai kelas kontrol sebanyak 32 siswa. Sebelum melaksanakan penelitian, kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan pretest. Hasil analisis dari data hasil pretest yang diperoleh kelas eksperimen yaitu,  $\bar{X} = 18,69$  dengan skor terendah 14 dan skor tertinggi 25, sedangkan pada kelas kontrol  $\bar{X} = 18,69$  dengan skor terendah 13 dan skor tertinggi 23. Kemudian pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* sedangkan pada kelas kontrol diberikan perlakuan dengan model pembelajaran Konvensional. Hasil analisis dari data hasil posttest yang diperoleh kelas eksperimen yaitu,  $\bar{X} = 29,09$  dengan skor terendah 22 dan skor tertinggi 33, sedangkan pada kelas kontrol  $\bar{X} = 26,84$  dengan skor terendah 22 dan skor tertinggi 32. Pengujian hipotesis dilakukan dengan rumus uji-t, dari data perhitungan hipotesis dengan taraf signifikan 5 % diperoleh  $t_{hitung} = 3,197$  dan  $t_{tabel} = 1,670$ . Hasil pengujian menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,197 > 1,670$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mendeskripsikan elemen pasif dalam rangkaian listrik arus searah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* lebih tinggi dari hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran Konvensional.