

ABSTRAK

Eko Sunarya. NIM 5123321011. *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pelajaran Menggunakan Alat Ukur Kelas X SMK Putra Anda Binjai Tahun Pembelajaran 2016/2017.* Skripsi. Fakultas Teknik, Universitas Negeri Medan Tahun 2017.

Tujuan Penelitian ini adalah Untuk Mengetahui Hasil Belajar Menggunakan Alat Ukur Dengan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments TGT Siswa Kelas X SMK Putra Anda Binjai Tahun Pembelajaran 20162017. Jenis penelitian ini menggunakan metode Eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas X SMK Putra Anda Binjai yang berjumlah 138 orang. Sempel dalam penilitian ini adalah X_2 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 34 Orang, kelas X_3 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 34 orang. Teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan menentukan nilai rata-rata, Varians, Menghitung uji normalitas mengunakan uji lilliefors, uji homogenitas, menghitung uji hipotesis dengan uji t dengan kriteria terima hipotesis apabila menunjukan $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada $\alpha = 0,05$. Hasil penelitian dilihat dari nilai tes akhir (Post Test) diperoleh skor rata-rata kelas eksperimen 82,50 dengan standar deviasi 10,31 dan skor rata-rata kelas kontrol adalah 65,00 dan standar deviasi 9,12. Dari uji prasyarat analisis data hasil belajar berdistribusi normal dan juga homogen. Pengujian hipotesis yang digunakan adalah uji-t, diperoleh $t_{hitung} = 7,40$ dan $t_{tabel} 1,9$ ($7,40 > 1,9$) yang berarti hipotesis penilitian dapat diterima. Hasil menyimpulkan bahwa ada perbedaan signifikan hasil belajar siswa menggunakan model Teams Games Tournament dan siswa menggunakan model Konvensional terhadap hasil belajar siswa pada materi menggunakan Alat Ukur Kelas X di SMK Putra Anda Binjai Tahun Pembelajaran 2016/2017. Hasil belajar yang diajarkan menggunakan model pembelajaran Teams Games tournament (TGT) lebih baik dari pada hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran Konvensional.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Model Teams Games Tournaments (TGT), Menggunakan Alat Ukur

ABSTRAK

Eko Sunarya. NIM 5123321011 *The Effect Model of Learning Teams Games Tournaments (TGT) Against Student Learning Outcomes Measurement Study Using class X SMK Putra Learning You Binjai Year 2016/2017. Thesis. Faculty of Engineering, University of Medan Year 2017.*

The purpose of this study is to Know the Results of Study Using the Measurement Model of Learning Teams Games Tournaments TGT Class X SMK Putra Anda Binjai Year Learning 2016-2017. This research uses a method Experiment. The population in this study were all students of class X SMK Putra Anda Binjai totaling 138 people. Sempel in this research is experimental class X_2 as totaling 34 Orang, class X_3 as the control class numbering 34 people Data analysis technique used is by determining the average value, variance, normality test Calculated using Liliefors test, homogeneity test, calculate the hypothesis test with t test criterion accept it if the show $t_{hitung} > t_{table}$ at $\alpha = 0,05$. The results of the study visits of the value of the final test (post test) obtained an average score of 82,50 with a standard experimental class deiviasi 10,13 and the average score was 65,00 and the control class standard deiviasi 9,12. From the data analysis prerequisite test study results were normally distributed and homogeneous. Testing the hypothesis is t-test, obtained $t = 7,40$ and t table 1,9 ($7,40 > 1,9$) which means that the hypothesis penilitian acceptable. The results concluded that there are significant differences in student learning outcomes using models Teams Games Tournament and students using conventional models for learning outcomes of students on the material using Test Equipment Class X in SMK Putra Putra Binjai Year Learning 2016/2017. The results of study are taught using learning model Teams Games Tournament (TGT) is better than learning results using conventional learning models.

Keywords: Learning Outcomes, Model Teams Games Tournaments (TGT), Using the Measurement Tools