

ABSTRAK

Muhammad Idris : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Konstruksi Jalan Dan Jembatan Siswa Kelas XI Program Keahlian Desain Permodelan Dan Informasi Bangunan Di Smk Negeri 14 Medan.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar pengetahuan dan sikap siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Konstruksi Jalan Dan Jembatan pada siswa kelas XI DPIB berjumlah 35 siswa, penelitian ini terdiri dari dua siklus yang masing-masing siklus dua kali pertemuan, dimana pada tiap siklus memiliki empat tahapan yaitu, perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Data penelitian ini diambil dari hasil observasi, hasil tes pengetahuan dan sikap. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai hasil belajar pengetahuan (kognitif) siswa pada siklus I menunjukkan hasil nilai rata-rata sebesar 75 dengan tingkat ketuntasan klasikal 71,4% , kemudian pada siklus II nilai rata-rata siswa naik menjadi 84,4 dengan tingkat ketuntasan klasikal 100%. Selanjutnya nilai hasil belajar sikap (Afektif) siswa pada siklus I pertemuan pertama menunjukkan hasil nilai rata-rata siswa mencapai 78 dengan persentase ketuntasan klasikal 82,8%, kemudian pada pertemuan kedua naik menjadi 79 dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 85,7%. Selanjutnya nilai hasil belajar pada siklus II pertemuan pertama menunjukkan hasil nilai rata-rata siswa mencapai 88 dengan tingkat ketuntasan klasikal 100%, kemudian pada pertemuan kedua nilai rata-rata siswa naik menjadi 95 dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 100%. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *teams games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Konstruksi Jalan dan jembatan pada siswa kelas XI DPIB SMK N 14 Medan.

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), Aktivitas Belajar Sikap Dan Pengetahuan Siswa.

ABSTRACT

Muhammad Idris: Application of the Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model to Improve Student Learning Outcomes in the Road and Bridge Construction Subject for Class XI Students of the Modeling Design and Building Information Expertise Program at SMK Negeri 14 Medan.

This research is a class action research (CAR) aimed at improving student learning outcomes knowledge and attitudes by applying the Teams Games Tournament (TGT) learning model in the subject of Road and Bridge Construction in class XI DPIB students totaling 35 students, this study consisted of two cycles, each cycle of two meetings, where each cycle has four stages namely, planning, action, observation, and reflection. The research data was taken from the results of observations, the results of knowledge and attitude tests. The results showed that students' knowledge (cognitive) learning outcomes in cycle I showed an average score of 75 with a classical mastery level of 71.4%, then in cycle II the student's average score rose to 84.4 with a classical mastery level of 100%. Furthermore, the value of student learning outcomes (Affective) in the first cycle of the first meeting showed that the average student score reached 78 with a classical completeness percentage of 82.8%, then at the second meeting it rose to 79 with a classical completeness level of 85.7%. Furthermore, the value of learning outcomes in the second cycle of the first meeting showed that the average student score reached 88 with a 100% classical mastery level, then at the second meeting the student's average score rose to 95 with a classical mastery level of 100%. From the results of the study it can be concluded that the application of the teams games tournament learning model can improve student learning outcomes in the Road and Bridge Construction subject in class XI DPIB SMK N 14 Medan.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT) Learning Model, Student Attitudes and Knowledge Learning Activities.

