

ABSTRAK

Kurniawan Sandy Manullang (5202421003) :Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Berbasis Model PBL Menggunakan Sintaks Metode Team Games Tournament Pada Gambar Teknik Kelas X Teknik Permesinan SMK Swasta PAB I Helvetia Tahun Ajaran 2024/2025. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. 2025.

Masalah dalam Penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa kelas X Teknik Permesinan di SMK Swasta PAB I Helvetia yang disebabkan karena kurangnya penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan sintaks metode *Team Games Tournament* pada kegiatan inti belajar siswa kelas X SMK Swasta PAB I Helvetia. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 50 orang. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan total sampel. Sehingga jumlah sampel sebanyak 25 orang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas yang dilakukan sebanyak dua siklus. Setiap siklus terdiri dari 2 empat tahap yaitu :Rancangan, pelaksanaan kegiatan dan pengamatan, observasi, dan refleksi/tindakan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, tes, dan wawancara. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya. Hal ini terlihat pada nilai rata-rata yang diperoleh oleh siswa didapatkan nilai kelas pada kegiatan pra siklus sebesar 65,47 dengan persentase ketuntasan sebesar 8%. Selanjutnya diberikan tindakan pada siklus I, nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 75,87 dengan persentase 60%. Kemudian, tindakan yang dilakukan pada siklus II diperoleh rerata nilai siswa sejumlah 86,07 dengan tingkat persentase ketuntasan sejumlah 92%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan sintaks metode *Team Games Tournament* pada belajar gambar teknik secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Teknik Permesinan SMK Swasta PAB I Helvetia.

Kata Kunci : Model Pembelajaran, PBL, Team Games Tournament, Hasil Belajar.

ABSTRACT

Kurniawan Sandy Manullang : *Improving Learning Outcomes Using the PBL Model Based on Team Games Tournament Syntax in Technical Drawing for Grade X Mechanical Engineering at SMK Swasta PAB I Helvetia Academic Year 2024/2025. Thesis. Faculty of Engineering. Universitas Negeri Medan. 2025.*

The problem in this study is the low learning outcomes of Grade X students in the Mechanical Engineering program at SMK Swasta PAB I Helvetia, which is caused by the lack of use of appropriate learning models for the subject matter. The purpose of this study is to determine the improvement in learning outcomes through the Problem-Based Learning (PBL) model using the syntax of the Team Games Tournament (TGT) method in the core learning activities of Grade X students at SMK Swasta PAB I Helvetia. The population in this study consisted of 50 students, and the sampling technique used was total sampling, resulting in a sample size of 25 students. This study is a classroom action research conducted in two cycles. Each cycle consists of four stages: planning, implementation and observation, observation, and reflection/action. Data collection techniques include observation, tests, and interviews. The research results show an improvement in student learning outcomes in each cycle. This is evident from the average scores obtained by the students. In the pre-cycle phase, the class average score was 65.47, with a mastery percentage of 8%. After the intervention in Cycle I, the class average increased to 75.87, with a mastery percentage of 60%. Further actions in Cycle II resulted in an average score of 86.07, with a mastery percentage of 92%. Thus, it can be concluded that the use of the Problem-Based Learning model with the Team Games Tournament method syntax in technical drawing learning significantly improves the learning outcomes of Grade X Mechanical Engineering students at SMK Swasta PAB I Helvetia.

Keywords: *Learning Model, PBL, Team Games Tournament, Learning Outcomes.*