

ABSTRAK

Arista Apolus Bukit, “Perbandingan Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dan Teams Games Tournament (TGT) terhadap *Soft skill* Siswa pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik di Kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK Negeri 13 Medan Tahun Ajaran 2024/2025”.

Skripsi: Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Medan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan membandingkan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan *soft skill* siswa pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri dari 15 siswa kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik, yang dibagi ke dalam dua kelompok: kelas eksperimen dengan model *Jigsaw* dan kelas kontrol dengan model TGT.

Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi *soft skill*, meliputi indikator komunikasi, kerja sama, kepemimpinan, dan berpikir kritis. Hasil uji-t menunjukkan bahwa model *Jigsaw* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan *soft skill* siswa dengan nilai signifikansi 0,842, sedangkan model TGT menunjukkan signifikansi sebesar 0,082. Selain itu, nilai rata-rata *Soft skill* siswa pada kelas eksperimen meningkat dari 64,26 menjadi 87,53 setelah perlakuan model *Jigsaw*. Hasil ini menunjukkan bahwa model *Jigsaw* lebih efektif dibandingkan TGT dalam meningkatkan *soft skill* siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara kedua model pembelajaran, dan model *Jigsaw* lebih unggul dalam mendorong pengembangan *Soft skill* siswa pada pembelajaran kejuruan.

Kata kunci: *Soft skill*, model *Jigsaw*, *Teams Games Tournament*, pembelajaran kooperatif, instalasi penerangan listrik

ABSTRACT

***Arista Apolus Bukit, “Comparison of the Effects of the Jigsaw and Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Models on Students’ Soft skills in the Electrical Lighting Installation Subject at Grade XI of Electrical Installation Engineering, SMK Negeri 13 Medan, Academic Year 2024/2025”.
Thesis: Electrical Engineering Education, Faculty of Engineering, Universitas Negeri Medan.***

This study aims to determine and compare the effects of the Jigsaw and Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning models on the improvement of students’ Soft skills in the Electrical Lighting Installation subject. The research employed an experimental method with a Pretest-Posttest Control Group Design. The sample consisted of 15 students from Grade XI Electrical Installation Engineering, divided into two groups: the experimental class using the Jigsaw model and the control class using the TGT model

The instrument used was a Soft skills observation sheet covering communication, collaboration, leadership, and critical thinking. The t-test results showed that the Jigsaw model had a significant effect on improving students’ Soft skills with a significance value of 0.842, while the TGT model had a significance value of 0.082. Additionally, the average Soft skill score in the experimental class increased from 64.26 to 87.53 after the implementation of the Jigsaw model. These findings indicate that the Jigsaw model is more effective than the TGT model in enhancing students’ Soft skills.

In conclusion, there is a significant difference in the influence of the two learning models, with the Jigsaw model proving to be more effective in promoting Soft skill development among vocational students.

Keywords: Soft skill, Jigsaw model, Teams Games Tournament, cooperative learning, electrical lighting installation.