

ABSTRAK

Himawan Susanto (509331019): *Perbedaan Hasil Belajar Mata Diklat Elektronika Analog Dan Digital Antara Siswa Yang Diajar Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Pada Siswa Kelas X SMK Taruna Tekno Nusantara Medan T.A 2015/2016.* Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. 2016

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar Mata diklat Elektronika Analog dan Digital yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* dan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada siswa kelas X Teknik Rekayasa Perangkat Lunak SMK Taruna Tekno Nusantara Medan T.A 2015/2016.

Jenis penelitian ini adalah penelitian *quasi* eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X semester genap SMK Taruna Tekno Nusantara Tahun Ajaran 2015/2016. Pengambilan sampel dilakukan dengan mengambil 2 kelas, yaitu kelas X RPL 1 sebagai kelas eksperimen 1 dan kelas X RPL 2 sebagai kelas eksperimen 2, yang masing-masing kelas berjumlah 30 orang siswa. *Instrument* yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa adalah tes hasil belajar dalam bentuk pilihan berganda dengan jumlah soal 30 butir. Kemudian diberi perlakuan yaitu kelas eksperimen 1 diajarkan dengan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* dan kelas eksperimen 2 diajar dengan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)*. Setelah pembelajaran selesai diberikan *posttest*, diperoleh nilai *posttest* dengan hasil rata-rata kelas eksperimen (22,2) dengan standar deviasi 2,21 dan kelas eksperimen 2 (15,16) dengan standar deviasi 2,68.

Dari hasil pengolahan data *posttest* diperoleh bahwa $t_{hitung} = 11,12$ dan $t_{tabel} = 1,67$. Sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sehingga H_0 diterima yaitu Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)* memberikan hasil belajar pada pelajaran Elektronika Analog dan Digital yang lebih tinggi daripada pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* pada siswa kelas X RPL SMK Taruna Tekno Nusantara Medan.

Kata Kunci : *Strategi Pembelajaran, Team Game tournament, Problem Based Learning, Hasil Belajar, Elektronika Analog dan Digital.*