

ABSTRAK

FITRI ARIYATI, NIM 5163331010. Pengaruh Model Pembelajaran Tipe *Team Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Dasar Listrik dan Elektronika siswa kelas X Program Keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 1 Percut Sei Tuan 2019/2020. Skripsi, Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Medan. Medan: FT Unimed 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* memberikan hasil belajar yang berbeda dengan model pembelajaran *Inquiry* pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. Populasi dalam penelitian adalah peserta didik kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Percut Sei Tuan pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. Sampel yang dipilih adalah kelas XTITL₁ sebagai kelas eksperimen dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang berjumlah 34 orang dan X TITL₂ di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan sebagai kelas kontrol dengan model pembelajaran *Inquiry* yang berjumlah 34 orang. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar kognitif kelas yang diajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah 82.35 dan kelas yang diajar menggunakan model pembelajaran *Inquiry* 73.08. Sedangkan nilai rata-rata hasil belajar psikomotorik kelas yang diajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah 84.55 dan kelas yang diajar menggunakan model pembelajaran *Inquiry* adalah 80.14. Hasil uji persyaratan menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Hasil uji t satu pihak untuk hasil belajar kognitif diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $(4,33 > 1.668)$, artinya ada perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika yang diajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Hasil uji t satu pihak untuk hasil belajar psikomotorik diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $(2.45 > 1.668)$ artinya ada perbedaan signifikan hasil praktikum dasar listrik dan elektronika yang diajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Kata kunci : *Teams Games Tournament, Inquiry, hasil belajar*