

## ABSTRAK

**Aprillya Anastasia Haloho. NIM 5113311002. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mekanika Teknik Pada Siswa Kelas X Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2015/2016. Skripsi, Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan.**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada siswa kelas X Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2015/2016 dengan jumlah siswa 36 orang.

Dari hasil uji coba instrumen motivasi belajar terdapat 25 soal yang valid dari 30 soal. Dan hasil uji coba instrumen hasil belajar yang dilakukan pada siklus I diperoleh 26 soal (13 soal kompetensi pengetahuan dan 13 soal kompetensi keterampilan) yang valid dari 30 soal, indeks kesukaran soal diperoleh 5 soal mudah, 17 soal sedang dan 4 soal sukar, daya beda soal diperoleh, 7 soal cukup, 18 soal baik, dan 1 soal sangat baik. Uji realibilitas diperoleh 0,904 (sangat tinggi) dan pada siklus II 26 soal (13 soal kompetensi pengetahuan dan 13 soal kompetensi keterampilan) yang valid dari 30 soal, indeks kesukaran soal diperoleh 4 soal mudah, 17 soal sedang dan 5 soal sukar, daya beda soal diperoleh, 8 soal cukup, 17 soal baik dan 1 soal sangat baik. Uji realibilitas diperoleh 0,899 (sangat tinggi).

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Siklus I dan II masing-masing terdiri dari dua kali pertemuan. Siklus I dan II terdiri dari tahapan perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Berdasarkan hasil evaluasi proses dan hasil pada setiap pembelajaran dan berdasarkan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian ini, terjadi peningkatan motivasi belajar siswa yaitu dengan nilai rata-rata 2,95 pada siklus I menjadi 3,37 pada siklus II. Hasil belajar siswa juga meningkat, untuk hasil belajar pada komp. pengetahuan meningkat dari nilai rata-rata 3,00 pada siklus I menjadi 3,66 pada siklus II. Pada komp. keterampilan meningkat dari nilai rata-rata 2,97 pada siklus I menjadi 3,53 pada siklus II. Hasil belajar komp. sikap meningkat dari nilai rata-rata 2,90 pada siklus I menjadi 3,08 pada siklus II.

Persentase peningkatan ketuntasan belajar siswa pada motivasi belajar meningkat sebesar 19,44%, dari 80,56% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II. Pada kompetensi pengetahuan meningkat sebesar 27,78%, dari 72,22% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II. Pada kompetensi keterampilan meningkat sebesar 33,33%, dari 66,67% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II. Pada kompetensi sikap meningkat sebesar 30,33%, dari 69,67% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II.

Dengan demikian disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Mekanika Teknik pada siswa kelas X Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2015/2016.

*Kata kunci : TGT (Teams Games Tournament), motivasi belajar, hasil belajar*

## ABSTRACT

**Aprillya Anastasia Haloho. NIM 5113311002. Application of Cooperative Learning Model TGT (Teams Games Tournament) To Improve Motivation and Learning Outcomes In Engineering Mechanics Class X Architecture Engineering SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Academic Year 2015/2016. Thesis, Faculty of Engineering, State University of Medan.**

This study aims to improve motivation and learning outcomes in class X Architecture Engineering Expertise Program by applying a type of cooperative learning model TGT (Teams Games Tournament). This research is a classroom action research conducted in the first semester of the academic year 2015/2016 the number of students 36 people.

From the test results of instruments of motivation to learn there are 25 of the 30 valid questions that matter. And the results of the test instrument learning outcomes conducted in the first cycle obtained 26 questions (13 questions the competence of knowledge and 13 questions competency skills) are valid from 30 matter, the index of difficulty matter obtained 5 about an easy, 17 about the medium and 4 about the difficult, different power obtained matter, a matter of considerable 7, 18 about the well, and one question is very good. Reliability test was obtained 0.904 (very high) and the second cycle 26 questions (13 questions the competence of knowledge and 13 questions competency skills) are valid from 30 matter, the index of difficulty matter obtained 4 about an easy, 17 problems were and 5 about the difficult, different power problems obtained, 8 about enough, about 17 good and 1 excellent question. Reliability test was obtained 0.899 (very high).

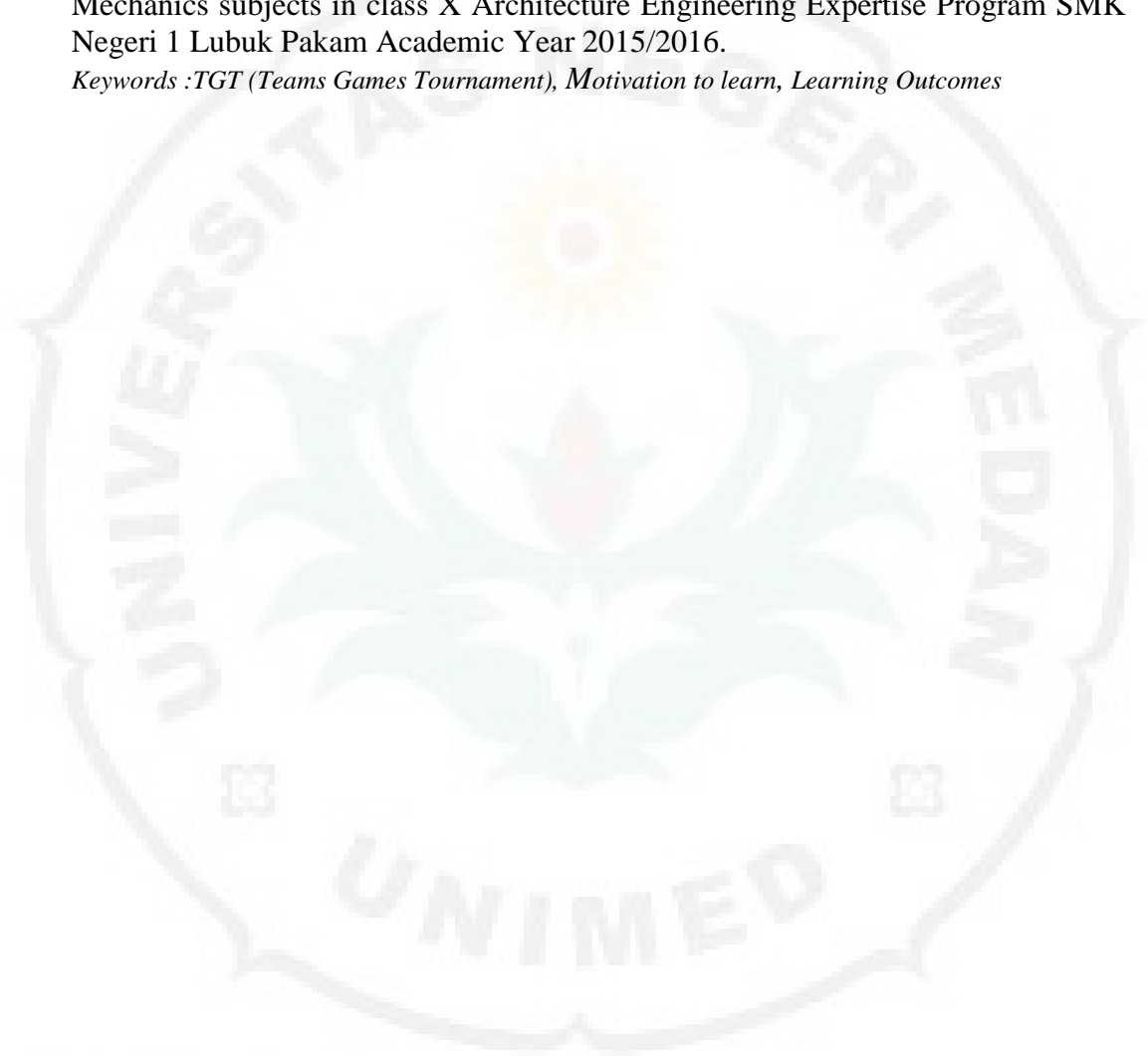
This research was conducted in two cycles. Cycle I and II, each consisting of two meetings. Cycle I and II consists of the planning stages (planning), action (acting), observations (observing) and reflection (reflecting).

Based on the evaluation process and results in each learning and based on the success criteria set out in this study, an increase in student motivation is the average value of 2.95 in the first cycle to 3.37 in the second cycle. Results also improved student learning, for learning outcomes in the comp. increased knowledge of the average value of 3.00 in the first cycle to 3.66 in the second cycle. In Comp. increasing the skills of the average value of 2.97 in the first cycle to 3.53 in the second cycle. Comp learning outcomes. attitudes increased from an average value of 2.90 in the first cycle to 3.08 in the second cycle.

The percentage increase students' mastery learning on learning motivation increased by 19.44%, from 80.56% in the first cycle to 100% in the second cycle. On the competence of knowledge increased by 27.78%, from 72.22% in the first cycle to 100% in the second cycle. At the competency skill increased by 33.33%, from 66.67% in the first cycle to 100% in the second cycle. On the attitude of competence increased by 30.33%, from 69.67% in the first cycle to 100% in the second cycle.

Thus concluded that the implementation of cooperative learning TGT mode can improve motivation and learning outcomes of students in Engineering Mechanics subjects in class X Architecture Engineering Expertise Program SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Academic Year 2015/2016.

*Keywords :TGT (Teams Games Tournament), Motivation to learn, Learning Outcomes*



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY