

**STUDI KOMPARASI PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN  
TEAMS GAMES TOURNAMENT DENGAN PENERAPAN  
METODE PEMBELAJARAN GROUP INVESTIGATION  
PADA MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN  
DI SMK NEGERI 5 BANDUNG**

**NABILA CHAIRUN NISA  
1303470**

**ABSTRAK**

Mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang tidak diintegrasikan dengan paket keahlian Teknik Gambar Bangunan, mengakibatkan kurangnya pengetahuan serta keterampilan mengenai bentuk usaha yang berkaitan dengan paket keahlian. Kurangnya pengetahuan serta keterampilan siswa ditunjukkan dengan hasil *pretest* seluruh siswa di kelas XI TGB 2 dan dikelas XI TGB 4 yang memperoleh skor dibawah KKM. Serta tidak adanya variasi metode pembelajaran yang diterapkan di kelas mengakibatkan kecilnya minat siswa terhadap mata pelajaran ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar setelah diterapkan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan metode pembelajaran *Group Investigation (GI)*. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, desain penelitian *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh kesimpulan sebagai berikut: (1) Kelas Eksperimen 1 (XI TGB 2) yang diterapkan metode pembelajaran *TGT* memperoleh peningkatan dengan kategori “sedang” pada keseluruhan aspek kognitif dan psikomotorik. (2) Kelas Eksperimen 2 (XI TGB 4) yang diterapkan metode pembelajaran *GI* memperoleh peningkatan dari seluruh aspek dengan kategori peningkatan “sedang” dengan hasil peningkatan lebih kecil dari yang diperoleh kelas eksperimen satu dengan metode *TGT*. (3) Metode *TGT* dan metode *GI* efektif diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar, tetapi metode *TGT* lebih baik diterapkan pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. (4) Berdasarkan hasil uji hipotesis parametrik menggunakan uji – *t* dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan antara penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* dan penerapan metode pembelajaran *Group Investigation*.

Kata Kunci: perbedaan peningkatan, hasil belajar, kewirausahaan, teknik gambar bangunan.

**COMPARATIVE STUDY OF THE APPLICATION OF  
TEAMS GAMES TOURNAMENT LEARNING METHOD AND  
APPLICATION OF GROUP INVESTIGATION LEARNING METHOD IN THE  
CREATIVE AND ENTERPRENEURIAL PRODUCTS SUBJECT IN  
VOCATIONAL HIGH SCHOOL 5 BANDUNG**

**Nabila Chairun Nisa**

**1303470**

**ABSTRACT**

Creative and Entrepreneurial Products subject that not integrated with the Departement of Building Drawing Techniques (TGB), resulting in a lack of student knowledge and skills regarding the type of business that related with Departement of TGB. Lack of student knowledge and skills is indicated by the result of pretest that showed all students in XI TGB 2 dan XI TGB 4 scoring below minimum standard. And absence of variation learning method that applied in class resulting students small interest towards the subject. This study attempts to knowing the different increased learning outcome after applied *Teams Games Tournament* (TGT) method and *Group Investigation* (GI) method. The research methodology that use is quantitative, *Pre-Experimental design* with *One-group Pretest-posttest design* form. According to the result of data analysis, obtained the following conclusions: (1) 1<sup>st</sup> Class Experiment (XI TGB 2) that used TGT method, have increase the learning outcome which include “average” categories among all the aspects which is cognitive and psychomotor aspects. (2) 2<sup>nd</sup> Class Experiment (XI TGB 4) that used GI method, also have increase the learning outcome which include “average” categories among all the aspect too, but with the result that lower than 1<sup>st</sup> Class Experiment. (3) TGT and GI learning method are effectively used to increase learning outcome, but TGT method is better used in Creative Product and Entrepreneurship subject. (4) Based on the results of parametric hypothesis test using t – test, it can be concluded that there are significant differences in learning outcome between the application of TGT method and application of GI method.

Keyword: difference increased, learning outcome, entrepreneurship, building drawing techniques.