

PENERAPAN METODE *KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENTS*  
(TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN MEKANIKA  
TEKNIK SMK NEGERI 1 CIREBON

SKRIPSI

diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Program  
Studi Pendidikan Teknik Bangunan



Oleh

AJENG PUSPITA NINGRUM

NIM 1503414

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BANGUNAN  
FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2019

PENERAPAN METODE *KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENTS*  
(TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN MEKANIKA  
TEKNIK SMK NEGERI 1 CIREBON

Oleh

Ajeng Puspita Ningrum

sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana pada Fakultas Pendidikan Teknologi dan kejuruan

© Ajeng Puspita Ningrum

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2019

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

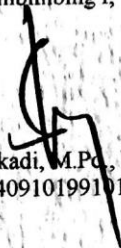
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

PENERAPAN METODE *KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN MEKANIKA TEKNIK SMK NEGERI 1 CIREBON

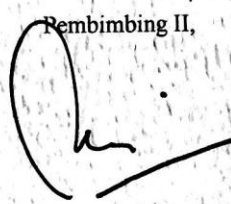
AJENG PUSPITA NINGRUM  
NIM 1503414

disetujui dan disahkan oleh pembimbing :  
Pembimbing I,




Drs. Sukadi, M.Pd., M.T.  
NIP. 19640910199101 1 002

Pembimbing II,



Dedi Purwanto, S.Pd., M.PSDA.  
NIP. 19770429200604 1 012

Mengetahui,  
Ketua Departemen Pendidikan Teknik Sipil



Dr. Dra. Rina Marina Masri, M.P  
NIP. 19650530199101 2 001

## ABSTRAK

### **PENERAPAN METODE KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN MEKANIKA TEKNIK SMK NEGERI 1 CIREBON**

**Ajeng Puspita Ningrum**

**NIM 1503414**

Keberhasilan proses pembelajaran salah satunya dapat dilihat dari hasil belajar. Berdasarkan pengamatan selama program pengalaman lapangan (PPL) di SMK Negeri 1 Cirebon hasil belajar siswa rendah yang dipengaruhi oleh faktor-faktor yaitu salah satunya adalah kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran tersebut dan siswa yang cenderung pasif. Untuk mengatasi masalah pembelajaran tersebut dapat digunakan variasi metode pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT). Penelitian ini bertujuan untuk : (1) mengetahui gambaran umum mengenai metode pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT), (2) mengetahui gambaran umum mengenai hasil belajar, (3) mengetahui hasil dari penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Mekanika Teknik kelas X-DPIB 2 dan X-DPIB 3 SMK Negeri 1 Cirebon tahun ajaran 2018/2019. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan bentuk desain *quasi experimental*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan metode TGT mendapatkan nilai rata-rata yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol dan berdasarkan lembar observasi kegiatan pembelajaran termasuk dalam kategori sangat tinggi. Dari hasil uji-t terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran mekanika teknik dari kelas eksperimen yang menerapkan metode TGT dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Pada uji peningkatan *N-gain* pada kedua kelas mengalami peningkatan namun kelas kontrol termasuk dalam kategori rendah sedangkan kelas eksperimen termasuk dalam kategori tinggi. Dengan hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar dengan peningkatan yang lebih baik pada metode TGT dibanding metode konvensional ceramah sehingga metode TGT dapat digunakan pada pembelajaran mekanika teknik untuk mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

Kata kunci : *Teams Games Tournaments* (TGT), Hasil Belajar, Mekanika Teknik.

## **ABSTRACT**

### **THE IMPLEMENTATION OF TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) COOPERATIVE METHOD TOWARDS THE LEARNING OUTCOME OF ENGINEERING MECHANICS IN STATE VOCATIONAL SCHOOL 1, CIREBON**

**Ajeng Puspita Ningrum**

**NIM 1503414**

One of the indicators of successful learning process is the learning outcome. Based on observations during the field experience program at State Vocational School 1 Cirebon, it was found that the students learning outcomes were low, which was the result of several factors; some of them being the lack of motivation in learning and students passivity. To overcome those learning problems, variation in learning methods can be applied, one of which is by using the Team Game Tournament (TGT) learning method. This research aimed: (1) to find out the general overview of the Team Game Tournament (TGT) learning method, (2) to know the general overview of learning outcome, (3) to find out the results of implementing Team Game Tournament (TGT) learning method towards student learning outcomes on the subjects of Engineering Mechanics at class X-DPIB 2 and X-DPIB 3 of State Vocational School 1 Cirebon in the academic year of 2018/2019. This research used quantitative research with a quasi experimental design. The results of the research showed that the implementation of the TGT method gave the experimental class a better average score compared to the control class, and based on the observation sheet of learning activities, the category was very high. The result of the t-test showed that there were differences in student learning outcomes in the subjects of engineering mechanics from the experimental class that applied the TGT method to the control class that used conventional method. The n-gain improvement test showed that there were increases in both classes, but the control class fell into the low category while the experimental class was included in the high category. From those research results, it can be stated that there were differences in learning outcomes with better improvement in the TGT method than in conventional method, thus indicating that the TGT method can be used in learning engineering mechanics to achieve more optimal learning outcomes.

Keywords: Team Game Tournament (TGT), Learning Outcome, Engineering Mechanics

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	i
UCAPAN TERIMAKASIH.....	ii
ABSTRAK .....	iii
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR TABEL .....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.2.1 Identifikasi Masalah .....	3
1.2.2 Batasan Masalah .....	4
1.2.3 Rumusan Masalah.....	4
1.3. Tujuan.....	5
1.4. Manfaat.....	5
1.5. Struktur Organisasi .....	6
BAB II LANDASAN TEORI .....	7
2.1. Model Pembelajaran.....	7
2.2. Model Pembelajaran Kooperatif.....	9
2.2.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif.....	9
2.2.2 Tahap-tahap Pembelajaran Kooperatif .....	10
2.3. Metode Pembelajaran .....	10
2.4. Metode Pembelajaran Konvensional.....	11
2.5. Model Pembelajaran Tipe TGT ( <i>Teams Games Tournaments</i> ) .....	12
2.5.1 Komponen Utama Metode Pembelajaran TGT .....	13
2.5.2 Uraian Kegiatan .....	15
2.5.3 Keunggulan dan Kelemahan Metode TGT .....	16
2.6. Hasil Belajar .....	17
2.6.1 Pengertian Hasil Belajar.....	17
2.6.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	18
2.6.3 Klasifikasi Hasil Belajar .....	19
2.6.4 Tujuan Penilaian Hasil Belajar .....	20
2.7. Pembelajaran Mekanika Teknik.....	21
2.8. Hasil Penelitian yang Relevan.....	24
2.8.1 Penelitian Restika Parendrarti (2009) .....	24
2.8.2 Penelitian Suhartono (2013) .....	24
2.8.3 Penelitian Ardhi Putra Prawiranegara (2015) .....	25
2.8.4 Penelitian Wahyu Nur Musyafa (2015) .....	25
2.8.5 Penelitian Mijil Ari Setiawan (2017) .....	26
2.9. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif TGT Terhadap Hasil Belajar Mekanika Teknik.....	26
2.10 Kerangka Berpikir .....	28
2.11 Hipotesis Penelitian .....	30

BAB III METODE PENELITIAN.....	32
3.1 Desain Penelitian .....	32
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian .....	33
3.3 Definisi Operasional.....	34
3.4 Populasi dan Sampel.....	35
3.4.1 Populasi.....	35
3.4.2 Sampel.....	36
3.5 Instrumen Penelitian.....	37
3.5.1 Studi Dokumen .....	37
3.5.2 Lembar Observasi .....	37
3.5.3 Metode Tes.....	37
3.6 Prosedur Penelitian.....	39
3.6.1 Tahap Persiapan Penelitian .....	39
3.6.2 Tahap Pelaksanaan Penelitian.....	39
3.6.3 Tahap Evaluasi Penelitian.....	40
3.7 Uji Coba Instrumen .....	40
3.7.1 Uji Taraf Kesukaran Soal.....	40
3.7.2 Uji Daya Pembeda .....	42
3.8 Analisis Data .....	43
3.8.1 Uji Normalitas.....	43
3.8.2 Uji Homogenitas Dua Varians .....	45
3.8.3 Uji Hipotesis .....	46
3.8.4 Uji Gain.....	48
3.8.5 Uji Normalized Gain (N-Gain) .....	48
 BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	 49
4.1 Temuan Penelitian .....	49
4.1.1 Tahapan Perlakuan dan Pembelajaran pada Kelas Eksperimen.....	49
4.1.2 Tahapan Perlakuan dan Pembelajaran pada Kelas Kontrol .....	53
4.1.3 Deskripsi Data.....	55
4.1.4 Analisis Data .....	60
4.2 Pembahasan .....	66
4.2.1 Metode Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournaments.....	66
4.2.2 Hasil Belajar.....	68
4.2.3 Penerapan Metode Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Hasil Belajar .....	69
 BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.....	 70
5.1 Simpulan .....	70
5.2 Implikasi.....	70
5.3 Rekomendasi .....	71
LAMPIRAN	

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Ahmadi, Abu. (1997). *Strategi Belajar Mengajar untuk Fakultas Tarbiyah Komponen MKDK*. Bandung : Pustaka Setia.
- Alma, Buchari dan Hurriyati, Ratih. (2008). *Manajemen Corporate Strategi dan dan Pemasaran Jasa Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Arifin. (2011). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosdaya Offset.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Dimiyati dan Mudjono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta dan Depdikbud.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (1996). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ekawati, Arini Yunita. (2015). *Hasil Eksperimen Antara Metode Pembelajaran Kooperatif Make A Match dan Metode Ceramah untuk Mengetahui Hasil Belajar Mekanika Teknik Siswa SMK N 4 Semarang*. (Skripsi). Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan, Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Fathurrohman, Muhammad. (2017). *Model – Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media.
- Hamalik, Oemar. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hudda, K.S. (2016). *Pengembangan Modul IPA Berbasis Model Project Based Learning Pada Pokok Bahasan Perubahan Benda-Benda Di Sekitar Kita Untuk Menumbuhkan Ketrampilan Berpikir Kritis Peserta Didik SMP Kelas VII*. (Skripsi). Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Juniarti, Nita. (2016). *Penerapan Metode Problem Solving dan Metode Kerja Kelompok dengan Assessment Portofolio pada Pembelajaran Mekanika Teknik*. (Skripsi). Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Kompetensi Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan*. Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Komalasari, Kokom. (2017). *Pembelajaran Konstektual Konsep dan Aplikasi*. Bandung : PT Refika Aditama.



- Margono, S. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Musyafa, Wahyu Nur. (2015). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamen (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teori Pemesinan di SMK Pembaharuan Purworejo*. (Skripsi). Program Studi Pendidikan Teknik Mesin, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Nasution. (2001). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Parendrarti, Restika. (2009). *Aplikasi Model Pembelajaran Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams-Games-Tournament) dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA SMA Muhammadiyah 2 Sukarta Tahun Ajaran 2008/2009*. (Skripsi). Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.
- Pingge, Heronimus Delu. (2016). *Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Kota Tambolaka*. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(1), 147-167.
- Prasetya, Kukuh Budi. (2015). *Penggunaan Metode Pembelajaran Numberedhead Together (NHT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mekanika Teknik Siswa Kelas X Teknik Gambar Bangunan (TGB) pada SMK Negeri 5 Semarang*. (Skripsi). Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan, Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Prawiranegara, Ardhi Putra Tri. (2015). *Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Peningkatan Keaktifan Sisa Mata Pelajaran Mekanika Teknik*. (Skripsi). Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan, Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Riduwan. (2015). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung : Alfabeta.
- Rifa'i, Ahmad dan Anni, Chatarina Tri. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Semarang : Unnes Press.
- Roestiyah. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Russeffendi, E.T. (2005). *Dasar – Dasar Penelitian Pendidikan dan Bidang Non Eksakta Lainnya*. Bandung : Tarsito.
- Sani, Ridwan Abdulah. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Setiawan, Mijil Ari. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamen (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teori Pemesinan di SMK*

*Pembaharuan Purworejo*. Program Studi Pendidikan Teknik Otomotif, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

Siswanto, Budi Tri. (2016) *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK di Kota Yogyakarta*. Jurnal Pendidikan Vokasi, 6(1), 111-120.

Slavin, Robert E. (2015). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung : Penerbit Nusa Media.

Sudjana, Nana. (2000). *Dasar – Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Suhartono. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamen (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teori Pemesinan di SMK Pembaharuan Purworejo*. (Skripsi). Pendidikan Teknik Mesin, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

Suprijono, Agus. (2011). *Model – Model Pembelajaran*. Jakarta : Gramedia Pustaka Jaya.

Suryosubroto. (2002). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.