

**PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE  
*TEAM GAMES TOURNAMENTS* (TGT) TERHADAP  
HASIL BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA  
PELAJARAN DTM DI SMK NEGERI 4 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

Oleh

**Muhammad Sunarto**

**NIM.06121381520034**

**Program Studi Pendidikan Teknik Mesin**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
PALEMBANG  
TAHUN 2019**

**PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENTS* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS PADA MATA PELAJARAN DTM DI SMK NEGERI 4 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh :**

**Muhammad Sunarto**

**Nomor Induk Mahasiswa 06121381520034**

**Program Studi Pendidikan Teknik Mesin**

**Mengesahkan :**

**Pembimbing 1,**



**H. Imam Syofii, S.Pd., M.Eng**

**NIP 198305032009121006**

**Pembimbing 2,**



**Drs. H. Darlius, M.M., M.Pd**

**NIP 195703231986031001**

**Mengetahui,**

**Ketua Program Studi Pend. Teknik Mesin**



**Drs. Harlin, M.Pd**

**NIP. 196408011991021001**

**PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES*  
*TOURNAMENTS* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS PADA  
MATA PELAJARAN DTM DI SMK NEGERI 4 PALEMBANG.**

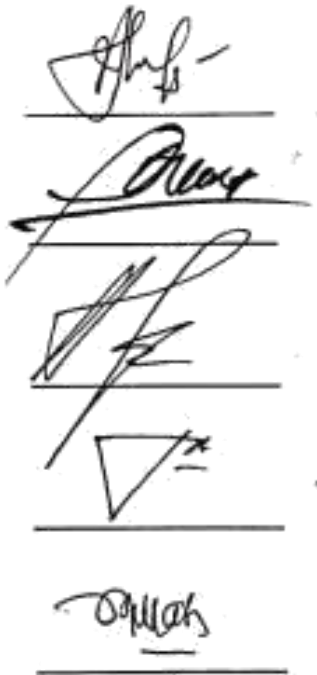
**SKRIPSI**

Oleh :  
**Muhammad Sunarto**  
Nomor Induk Mahasiswa 06121381520034

Telah diujikan dan lulus pada :  
Hari : Selasa  
Tanggal : 21 Mei 2019

**TIM PENGUJI**


- |                        |                                  |
|------------------------|----------------------------------|
| 1. Ketua/ Pembimbing 1 | : H. Imam Syofii, S.Pd., M.Eng   |
| 2. Pembimbing 2        | : Drs. H. Darlius, M.M., M.Pd.   |
| 3. Anggota             | : Drs. Harlin, M.Pd.             |
| 4. Anggota             | : Drs. Zulherman, M.Pd           |
| 5. Anggota             | : Hj. Nyimas Aisyah, M.Pd., Ph.D |



Indralaya, Mei 2019

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pend. Teknik Mesin

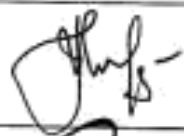



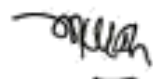
  
Drs. Harlin, M.Pd  
NIP. 196408011991021001

Telah disahkan untuk menjilid :

**Judul Skripsi** : **PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENTS* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS PADA MATA PELAJARAN DTM DI SMK NEGERI 4 PALEMBANG.**

**Nama** : **MUHAMMAD SUNARTO**

**NIM** : **06121381520034**

No.	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	H. Imam Syofii, S.Pd.,M.Eng	Ketua/ Pembimbing 1	
2.	Drs. H. Darlius, M.M.,M.Pd	Pembimbing 2	
3.	Drs. Harlin, M.Pd.	Penguji	
4.	Drs. Zulherman, M.Pd	Penguji	
5.	Hj. Nyimas Aisyah, M.Pd., Ph.D	Penguji	

Indralaya, Mei 2019

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pend. Teknik Mesin



Drs. Harlin, M.Pd

NIP. 196408011991021001

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Sunarto

NIM : 06121381520034

Program Studi : Pendidikan Teknik Mesin

Dengan ini saya sebagai penulis skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournaments* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran DTM pada Kelas X di SMK Negeri 4 Palembang.”, menyatakan bahwa benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 Tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila ditemukan pelanggaran ataupun pengaduan dari pihak lain, saya bersedia menerima sanksi yang akan dikenakan terhadap saya atas skripsi yang saya buat.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa intimidasi dari pihak tertentu.

Palembang, Mei 2019

Yang membuat pernyataan,



Muhammad Sunarto

06121381520034

## PRAKATA

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, taufiq serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.

Adapun skripsi ini berjudul “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournaments* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran DTM di SMK Negeri 4 Palembang”.

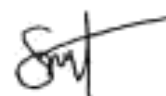
Dalam penulisan Skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan rasa terimakasih banyak kepada H. Imam Syofii, S.Pd., M.Eng dan Drs. H. Darlius, M.M., M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Drs. Harlin, M.Pd. Ketua Prodi Program Studi Pendidikan Teknik Mesin FKIP Unsri, Guru-guru Teknik Pemesinan di SMK Negeri 4 Palembang. Kedua orang tuaku dan serta teman-temanku sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini.

Penulis menyadari benar bahwa dalam penulisan Skripsi ini masih banyak kekurangan – kekurangan dan kelemahan-kelemahan, untuk itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun dan tentunya mengarah pada perbaikan serta sebagai bahan evaluasi apabila di dalam penulisan skripsi ini terdapat kekeliruan serta data-data yang digunakan.

Akhir kata, semoga Skripsi ini dapat diterima dan memberikan banyak manfaat guna menambah wawasan dan pengetahuan bagi semua pihak, terutama bagi penulis sendiri, Aamiin.

Palembang, Mei 2019

Penulis,



Muhammad Sunarto

06121381520034

## PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, karena berkat Rahmat dan Ridho-Nya dapat menyelesaikan skripsi ini serta tidak lupa shalawat serta salam dihaturkan kepada Nabi agung Muhammad SAW. Skripsi ini dipersembahkan kepada:

- ♥ Kedua orang tuaku, bapak Swan Effendy, S.Pd dan ibu Sunah, S.Pd. Terimakasih untuk kasih sayangnya, segala dukungan, semangat, nasehatnya dikala suka dan duka, serta doa yang selalu engkau panjatkan disetiap langkah-langkahku.
- ♥ Kakakku, Eka Noviyanti dan Muhammad Rodiyan yang selalu memberikan dukungan dan semangat untukku.
- ♥ Sahabat Sejatiku, Galih Mardi Wibowo dan Yossef Pratama yang selalu mendoakanku, memberi semangat serta selalu menemaniku dalam setiap keadaan, yang selalu menemani dan memberiku motivasi.
- ♥ Sahabat karib seperjuangan, sahabat berbagi suka dan duka selama menuntut ilmu, M. Azimin Al Mulkan, Alpan Suganda, dan M. Ardian Pratama terimakasih kalian yang selalu menjadi penyemangat dan semoga persahabatan ini selamanya.
- ♥ Sahabat terbaik, M. Azimin Al Mulkan, terima kasih dukungan dan doanya.
- ♥ Sahabat seperjuangan satu pembimbing, Nopkah Safrendi, Ivandi Oktariato, Nurusulhi Zamzami terima kasih telah menjadi penyemangatku.
- ♥ Keluarga besar SMK Negeri 4 Palembang.
- ♥ Sahabat-sahabatku PTM angkatan 2015, terima kasih sudah berbagi canda dan tawa selama masa perkuliahan ini.
- ♥ Adik-adik PTM 2016, PTM 2017, PTM 2018 semangat menjalani perkuliahan.
- ♥ Almamater kebanggaanku Universitas Sriwijaya.

**Motto**

- “Bahagia dan sukses dunia akhirat”
- “Jika tak suka sesuatu, ubahlah! jika tak bisa, maka ubahlah cara pandangmu tentangnya. (maya angelow)



## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR IZIN JILID</b> .....	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>v</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>vi</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN DAN MOTTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah .....	4
1.5 Tujuan Penelitian .....	4
1.6 Manfaat Penelitian .....	4
1.6.1 Secara teoritis .....	4
1.6.2 Secara praktis .....	5
<b>BAB II</b> .....	<b>6</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>6</b>
2.1 Belajar dan Pembelajaran .....	6
2.1.1 Belajar .....	6

2.1.2 Pembelajaran .....	6
2.2 Model Pembelajaran .....	7
2.2.1 Pembelajaran Kooperatif .....	7
2.2.2 Ciri – Ciri Pembelajaran Kooperatif .....	8
2.2.3 Tujuan Pembelajaran Kooperatif .....	8
2.2.4 Langkah – langkah Pembelajaran Kooperatif .....	8
2.2.5 Keuntungan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif .....	9
2.2.6 <i>Team Games Tournaments</i> (TGT) .....	12
2.2.7 Keuntungan dan Kelemahan Pembelajaran <i>Team Games Tournaments</i> (TGT) .....	13
2.2.8 Langkah-Langkah Pembelajaran <i>Team Games Tournaments</i> (TGT).....	13
2.2.9 Aturan Permainan <i>Team Games Tournaments</i> (TGT).....	17
2.3 Hasil Belajar .....	18
2.4 Materi pelajaran DTM .....	19
2.4.1 Dasar Pengelasan .....	19
2.5 Penelitian yang relevan.....	22
2.6 Kerangka Berfikir.....	23
2.7 Hipotesis Penelitian .....	24
<b>BAB III.....</b>	<b>25</b>
<b>METODE PENELITIAN.....</b>	<b>25</b>
3.1 Rancangan Penelitian.....	25
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian .....	25
3.2.1 Tempat Penelitian.....	25
3.2.2 Waktu Penelitian .....	26
3.3 Variabel Penelitian .....	26
3.3.1 Variabel bebas .....	26

3.3.2 Variabel terikat .....	26
3.4 Populasi Penelitian .....	26
3.5 Sampel Penelitian .....	26
3.6 Prosedur Penelitian .....	27
3.7 Teknik Pengumpulan Data .....	27
3.7.1 Tes .....	27
3.8 Uji coba Instrumen .....	29
3.8.1 Uji Validitas .....	29
3.8.2 Uji Reliabelitas .....	29
3.8.3 Uji Taraf Kesukaran Soal .....	30
<b>3.8.4 Uji Daya</b> .....	30
3.9 Teknik analisis data .....	31
3.9.1 Uji Normalitas .....	31
3.9.2 Uji Homogenitas .....	32
3.9.3 Uji Hipotesis .....	32
 <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Hasil Penelitian .....	33
4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian .....	33
4.1.2 Deskripsi Data Hasil Tes Instrumen .....	34
4.1.3 Deskripsi Data Hasil Belajar .....	35
4.2 Hasil Analisis Data .....	37
4.2.1 Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen .....	37
4.2.2 Uji Normalitas Data Kelas Kontrol .....	38
4.2.3 Uji Homogenitas .....	38
4.2.4 Pengujian Hipotesis .....	39

4.3 Pembahasan .....	40
----------------------	----

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan.....	42
---------------------	----

5.2 Saran.....	42
----------------	----

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>43</b>
----------------------------	-----------

<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>44</b>
----------------------	-----------

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1 Lembar Usul Judul Skripsi.....	45
Lampiran 2 Bukti Perbaikan Skripsi.....	46
Lampiran 3 Surat Keputusan Pembimbing.....	47
Lampiran 4 Surat Penelitian dari Dekanat.....	49
Lampiran 5 Surat Penelitian dari Dinas Pendidikan.....	50
Lampiran 6 Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	51
Lampiran 7 Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian.....	52
Lampiran 8 Surat Keterangan Bebas Lab.....	54
Lampiran 9 RPP Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	55
Lampiran 10 SILABUS.....	66
Lampiran 11 Soal Validitas Instrumen Tes.....	75
Lampiran 12 Soal Valid.....	82
Lampiran 13 Uji Reliabilitas Instrumen Tes.....	83
Lampiran 14 Uji Tingkat Kesukaran Data Instrumen Tes.....	84
Lampiran 15 Uji Daya Pembeda Soal.....	85
Lampiran 16 Soal Post-test Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	86
Lampiran 17 Data Nilai Posstest dan Uji Normalitas Kelas Eksperimen.....	91
Lampiran 18 Uji Normalitas Kelas Kontrol.....	96
Lampiran 19 Data Nilai Ulangan Harian dan Uji Homogenitas.....	100
Lampiran 20 Uji Hipotesis.....	106
Lampiran 21 Kartu Bimbingan.....	107
Lampiran 22 Dokumentasi Penelitian.....	111

**PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENTS* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN DTM DI SMK NEGERI 4 PALEMBANG**

Dibuat Oleh:

Muhammad Sunarto

NIM. 06121381520034

Pembimbing: (1) H. Imam Syofii, M.Pd., M.Eng.

(2) Drs. H. Darlius, M.M., M.Pd.

*Mechanical Engineering Education*

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournaments* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran DTM di SMK Negeri 4 Palembang. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 kali dengan subjek penelitian kelas eksperimen sebanyak 17 orang kelas X TP 2 grup A dan kelas X TP 2 grup B dengan jumlah 17 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan data menggunakan teknik tes, kemudian dianalisis menggunakan uji t. dari hasil analisis data diperoleh nilai  $t_{tabel} = 2,037$ , sedangkan nilai  $t_{hitung} = 9,01$ . Hal ini menunjukkan bahwa  $t_{tabel} = 2,037 < t_{hitung} = 9,01$ , dan Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai rata – rata kelas eksperimen yang diberi perlakuan model pembelajaran *Team Games Tournaments* adalah 78,35, sedangkan kelas Kontrol tanpa diberi perlakuan adalah sebesar 58.15. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournaments* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran DTM di SMK Negeri 4 Palembang.

***Kata kunci:*** Model Pembelajaran, *Team Games Tournaments*, Hasil Belajar, Dasar Teknik Mesin

***THE EFFECT OF COOPERATIVE LEARNING TYPE TEAM GAMES  
TOURNAMENTS (TGT) ON THE RESULTS OF CLASS X STUDENT  
LEARNING ON DTM LESSONS IN PALEMBANG 4 STATE VOCATIONAL  
SCHOOL***

*Made by:*

Muhammad Sunarto

NIM. 06121381520034

*Advisor:* (1) H. Imam Syofii, M.Pd., M.Eng.

(2) Drs. H. Darlius, M.M., M.Pd.

*Mechanical Engineering Education*

***ABSTRACT***

*The purpose of this study was to find out the Effect of Team Games Tournaments Cooperative Learning (TGT) on the Learning Outcomes of Class X Students in DTM Subjects at SMK Negeri 4 Palembang. This research was conducted twice with experimental class subjects as many as 17 people in class X TP 2 group A and class X TP 2 group B with a total of 17 students as a control class. The data collection technique uses test techniques, then analyzed using the t test. From the results of data analysis, the value of t table is 2.037, while the value of t count is 9.01. This shows that  $t \text{ table} = 2.037 < t \text{ count} = 9.01$ , and Based on the calculation results obtained the average value of the experimental class treated with the Team Games Tournaments learning model is 78.35, while the Control class without treatment is equal to 58.15. Thus it can be concluded that there is the influence of the Team Games Tournaments (TGT) cooperative learning model on the Learning Outcomes of Class X Students on DTM Subjects at Palembang State Vocational High School 4.*

*Keywords: Learning Model, Team Games Tournaments, Learning Outcomes,  
Basic Mechanical Engineering*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan zaman di dunia pendidikan yang terus berubah dengan signifikan sehingga menyebabkan banyak perubahan pola pikir pendidik, dari pola pikir yang awam dan kaku menjadi lebih modern. Hal tersebut sangat berpengaruh dalam kemajuan pendidikan di Indonesia. Tujuan pendidikan itu sendiri adalah menciptakan individu yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas ke depan untuk mencapai suatu cita-cita yang diharapkan dan mampu beradaptasi secara cepat dan tepat di dalam berbagai lingkungan, karena pendidikan mampu memotivasi diri kita untuk lebih baik dalam segala aspek kehidupan.

Pendidikan berkualitas bisa ditempuh melalui Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas atau Kejuruan sampai Perguruan Tinggi. Pendidikan berguna untuk mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Penerapan teknologi hanya bisa dilakukan oleh mereka yang memiliki tingkat pendidikan yang baik dan memadai.

Ilmu pengetahuan dan teknologi akan mendorong manusia untuk terus melakukan pembaharuan di segala aspek kehidupan. Khususnya yang langsung bersentuhan dengan kemajuan ilmu pengetahuan, dimana sistem pendidikan yang harus terus berubah ke arah positif. Berbagai Teknik, metode, model, fasilitas serta pendekatan pembelajaran (Depdiknas, 2002:1).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan formal yang diperuntukkan bagi peserta didik sebagai bekal pengetahuan dan keterampilan sehingga memiliki kesiapan dalam jenjang pendidikan yang lebih tinggi, SMK memiliki banyak program keahlian. program keahlian yang dilaksanakan di SMK menyesuaikan dengan kebutuhan dunia kerja yang ada. Program keahlian pada jenjang SMK juga menyesuaikan pada permintaan masyarakat dan pasar pendidikan kejuruan adalah pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama agar siap bekerja dalam bidang tertentu.



Berdasarkan yang telah peneliti observasi dilakukan di SMK N 4 Palembang, SMK N 4 Palembang adalah sekolah menengah kejuruan (SMK) Negeri berlokasi di JL.Sersan Sani. No. 1019, Pipa Jaya, Kemuning, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30961, berawal dari Sekolah Teknologi Menengah Instruktur Negeri (STMIN) Palembang, , pada tahun 1975 dikembangkan sesuai dengan kebutuhan industri dan masyarakat menjadi Sekolah Teknologi Menengah 2 Palembang dengan surat keputusan Menteri Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia No: 02/set/08/tahun 1975. Tahun 1997, berdasarkan kebijakan yang dikeluarkan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI, STM Negeri 2 Palembang berganti nama SMK Negeri 4 Palembang. memiliki gedung untuk belajar teori dan satu gedung kantor serta bengkel yang membantu siswa lebih mendalami pelajaran tersebut. Memiliki program kejuruan, antara lain, Teknik Audio Video, Teknik Gambar Bangunan, Teknik Komputer dan Jaringan, Teknik Sepeda Motor, Teknik Pemesinan, Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik, Teknik Kendaraan Ringan. Jurusan Teknik Permesinan (TP) memiliki gedung praktek yang berisi beragam macam alat peraga mulai dari mesin bubut, frais, cnc dan lain sebagainya.

Berdasarkan hasil observasi, ditemukan berbagai masalah dalam kelas belajar teori, antara lain: 1. Pada proses kegiatan belajar mengajar siswa terlihat pasif, 2. Masih kurang fokusnya perhatian murid saat kegiatan pembelajaran, 3. Pada proses pembelajaran, guru belum sepenuhnya melakukan variasi-variasi metode pembelajaran, hal ini menyebabkan pembelajaran berlangsung secara monoton dan mengakibatkan siswa menjadi jenuh.

Tabel 1.1 Nilai Dasar Teknik Mesin (DTM) X TP

No	Kelas	Nilai Rata-rata	KKM	Persentase	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	X TP 1	76	75	72%	28%
2	X TP 2	74	75	68%	32%

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa nilai KKM pada mata pelajaran Dasar Teknik Mesin (DTM) adalah 75, pada kelas X TP 1 persentase ketuntasan siswa 72% dan 28% persentase tidak tuntas sedangkan pada kelas X

TP 2 persentase ketuntasan siswa 68% dan 32% persentase tidak tuntas. Berdasarkan masalah yang telah di ungkapkan sebelumnya penulis ingin mengetahui bagaimana siswa disandingkan dengan metode pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya adapun cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan melakukan berbagai cara seperti mengubah metode pembelajaran serta menerapkan media secara langsung pada saat pembelajaran berlangsung.

Model pembelajaran kooperatif yang memungkinkan terhadap masalah di atas yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournaments* (TGT). *Team Games Tournaments* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement.

Dasar Teknik Mesin (DTM) adalah salah satu mata pelajaran SMK yang harus siswa kuasai, materi dasar teknik mesin tersebut dasar bagi mata pelajaran seperti perkakas tangan, proses pengelasan, melakukan pekerjaan dasar dengan mesin bubut, mesin frais, dan mesin gerinda.

Dengan menggunakan metode *Team Games Tournaments* (TGT) harapan penulis adalah agar siswa dapat berperan aktif dalam meningkatkan keterampilan dan kerja sama siswa didalam proses pembelajaran terutama dalam mempersentasikan dari tugas tugas yang diberikan secara berkelompok.

Berdasarkan dari uraian latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti dengan judul **“Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournaments* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran DTM di SMK Negeri 4 Palembang”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan di atas, salah satu penyebabnya mungkin ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, diantaranya :

1. Pada proses kegiatan belajar mengajar siswa terlihat pasif.
2. Masih kurang fokusnya perhatian murid saat kegiatan pembelajaran.

3. Pada proses pembelajaran, guru belum sepenuhnya melakukan variasi-  
variasi metode pembelajaran.

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar penelitian ini terfokus, maka masalah yang dibahas dalam penelitian ini dibatasi pada :

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah tipe *Team Games Tournaments*.
2. Objek penelitian ini adalah siswa kelas X TP di SMK Negeri 4 Palembang
3. Mata pelajaran yang diajarkan adalah Dasar Teknik Mesin (DTM)
4. Sub materi yang diajarkan pada penelitian ini adalah Teori Proses Pengelasan

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournaments* terhadap hasil belajar siswa kelas X TP di SMK Negeri 4 Palembang pada mata pelajaran DTM?”.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Sehubungan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournaments* terhadap hasil belajar siswa kelas X TP di SMK Negeri 4 Palembang pada mata pelajaran DTM.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberi acuan dan peningkatan kualitas pembelajaran di SMK.

### **1.6.1 Secara teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournaments* pada saat pembelajaran.

### **1.6.2 Secara praktis**

- a. Bagi guru, sebagai alat pembelajaran dengan metode TGT sehingga proses di dalam kelas menjadi menarik.
- b. Bagi siswa, sebagai pembelajaran yang tidak monoton sehingga siswa tidak merasa bosan.
- c. Bagi peneliti, menambah pengalaman dan menempatkan jati diri menjadi lebih baik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Depdiknas. (2002). *Ringkasan Kegiatan Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdiknas.
- Dess. (1991). *Kekurangan & Keunggulan dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD*.
- Hobri. (2009). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jember. Center of Society Studies Jember.
- Isjoni. (2009). *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Siregar & Nara. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17. (2010). *Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan*. Jakarta: Menteri Pendidikan.
- Purwoko, A. A., dkk. (2018). *Pekerjaan Dasar Teknik Mesin*. Surakarta: Mediatama
- Rusman. (2016). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Shoimin, A. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative Learning*. London: NusaMedia.
- Sudijono, A (2011). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukaini dkk, (2013). *Teknik Las SMAW*. Jakarta: Kementrian Pendidikan & Kebudayaan Republik Indonesia.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.