

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
NUMBERED HEADS TOGETHER (NHT) DENGAN TIPE TEAMS
GAMES TOURNAMENTS (TGT) TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA
PELAJARAN MENERAPKAN DASAR
DASAR ELEKTRONIKA
DI SMKN 2 SOLOK**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tm Penguji Skripsi Jurusan Teknik Elektronika
Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh

**INDRIZKY JEFNI
NIM. 1106763**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2017**

PERSETUJUAN SKRIPSI

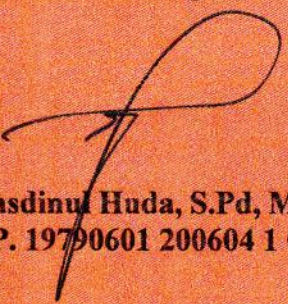
**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together*
(NHT) dengan *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap
Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran
Menerapkan Dasar Dasar Elektronika
di SMKN 2 Solok**

Nama : Indrizky Jefni
NIM/TM : 1106763/2011
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Februari 2017

Disetujui Oleh :

Pembimbing I


Yasdinu Huda, S.Pd, MT
NIP. 19790601 200604 1 026

Pembimbing II


Drs. Efrizon, MT
NIP. 19650409 199001 1 001

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Elektronika**


Drs. Hanesman, MM
NIP. 19610111 198503 1 002

PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika Jurusan Teknik Elektronika
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

Judul : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* (NHT) Dengan Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Menerapkan Dasar Dasar Elektronika di SMKN 2 Solok

Nama : Indrizky Jefni
NIM/TM : 1106763/2011
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Februari 2017

	Tim Penguji	
	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Legiman Slamet, MT	1 
2. Sekretaris	: Yasdinul Huda, S.Pd, MT	2 
3. Anggota	: Drs. Efrizon, MT	3 
4. Anggota	: Drs. Hanesman, MM	4 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Februari 2017

Yang menyatakan,



Indrizky Jefni

ABSTRAK

Indrizky Jefni : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* (NHT) Dengan Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Menerapkan Dasar Dasar Elektronika di SMKN 2 Solok

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament* dengan *Numbered Heads Together* (NHT) Terhadap hasil belajar mata pelajaran Menerapkan Dasar-dasar Elektronika kelas X Elektronika semester ganjil SMK Negeri 2 Solok Tahun Ajaran 2016/2017. Jenis penelitian ini bersifat penelitian eksperimental-semu. Pengambilan sampel dengan teknik *simple random sampling*, sebagai kelas eksperimen adalah X TAV 1 A menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* dan kelas kontrol adalah X TAV 2 A menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together*. Teknik pengumpulan data dari nilai post-test, kemudian dianalisis untuk uji homogenitas, uji normalitas dan uji hipotesis. Dari hasil penelitian kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 86,06 sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 81,67. Hasil perhitungan hipotesis pada taraf signifikan $\alpha=0,05$ didapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $(2,950 > 2,042)$, karena t_{hitung} besar dari t_{tabel} , maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih besar yaitu 5,37 %. dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together*.

Kata Kunci: hasil belajar, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*, model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together*

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum warrahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillahirabbilamin, puji syukur diucapkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia serta nikmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* (NHT) Dengan Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Menerapkan Dasar Dasar Elektronika di SMKN 2 Solok”.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan (S-1/Akta IV) di jurusan Teknik Elektronika dengan Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Jadi dalam kesempatan ini disampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang tulus kepada :

1. Kepada Allah SWT.
2. Bapak Drs. Syahril, ST, M.SCE, Ph.D selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Drs. Hanesman, MM selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang, Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika.

4. Bapak Drs. Almasri, MT selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang.
5. Bapak Yasdinul Huda, S.Pd, MT selaku Dosen Pembimbing I.
6. Bapak Drs. Efrizon, MT selaku Dosen Pembimbing II.
7. Bapak Drs. Legiman Slamet, MT selaku Ketua Penguji
8. Bapak Drs. H. Dharma Liza Said, MT selaku Dosen Penguji.
9. Bapak Drs. Hanesman, MM selaku Dosen Penguji.
10. Bapak Drs. Abdul Hadi, Sp.PSA selaku Kepala SMK Negeri 2 Solok.
11. Ibu Ellyza Tartilla, S.Pd selaku Guru Bidang Studi di SMK Negeri 2 Solok.
12. Seluruh dosen, teknisi labor dan staf administrasi di Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang.
13. Seluruh guru dan staf administrasi di SMK Negeri 2 Solok.
14. Teristimewa untuk kedua orang tua dan keluarga besar yang senantiasa selalu memberikan dorongan, do'a dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
15. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika angkatan 2011 dan angkatan 2012.
16. Teruntuk anak-anak kos pinang sori 2 no.8 baik warga lama maupun warga baru terkhusus (Olyt, Windy, Atik, Siska, Lasmini, Amanda).
17. Buat Semua pihak yang telah ikhlas membantu penyelesaian skripsi ini.

Semoga bantuan dan bimbingan serta arahan semoga menjadi amal jariyah dan mendapat pahala dari Allah SWT. Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari kesalahan dan kekeliruan, oleh sebab itu penulis mengharapkan saran dan kritik

yang bersifat membangun. Akhirnya besar harapan agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan diterima sebagai perwujudan penulis dalam dunia pendidikan.

Padang, Februari 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II. LANDASAN TEORI	
A. Proses Pembelajaran dan Hasil Belajar.....	10
B. Model Pembelajaran Kooperatif	12

C. Numbered Heads Together (NHT)	15
D. Teams Games Tournaments (TGT)	18
E. Pembelajaran Menerapkan Dasar Dasar Elektronika.....	28
F. Penelitian Yang Relevan	31
G. Kerangka Konseptual	32
H. Hipotesis Penelitian	34

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian	36
C. Subjek Penelitian.....	36
D. Variabel dan Data.....	37
E. Prosedur Penelitian.....	39
F. Instrumen Penelitian.....	42
G. Teknik Analisis Data.....	47

BAB IV. ANALISIS DAN PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data.....	53
B. Hasil Penelitian	79
Pelaksanaan Pembelajaran	79
Analisis Deskriptif	80
Analisis Induktif.....	101
C. Pembahasan.....	109

BAB V. ANALISIS DAN PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Kesimpulan	112
B. Saran.....	113
DAFTAR PUSTAKA.....	115

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Hasil Belajar Mata Pelajaran Menerapkan Dasar Dasar Elektronika Tahun Ajaran 2015/2016.....	4
2. Langkah langkah Model Pembelajaran Kooperatif	14
3. Lembaran Skor Permainan.....	24
4. Perhitungan Poin Pertandingan untuk Dua Orang Pemain	24
5. Perhitungan Poin Pertandingan untuk Tiga Orang Pemain	25
6. Perhitungan Poin Pertandingan untuk Empat Orang Pemain	25
7. Nilai Perkembangan Individu	26
8. Desain Penelitian	35
9. Distribusi Populasi Penelitian Tahun Ajaran 2016/2017.....	36
10. Skenario Pembelajaran pada Kelas Eksperimen dan Kontrol	40
11. Kriteria reabilitas tes	46
12. Klasifikasi Daya Pembeda Soal	47
13. Tingkat Kesukaran Soal Post-test 1	60
14. Tingkat Kesukaran Soal Post-test 2	66
15. Tingkat Kesukaran Soal Post-test 3	72
16. Tingkat Kesukaran Soal Post-test 4	78

17. Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran	80
18. Tabel Nilai Rata rata Post-Test keles Eksperimen Dan kelas Kontrol.....	81
19. Nilai Rata rata (x), Simpangan Baku (S),Varian (S) kelas X TAV 1 A Dan Kelas X TAV 2 A	82
20. Tabulasi Perbedaan Nilai Pertemuan 1	83
21. Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Eksperimen post-test 1	83
22. Frekuensi Interval Nilai Pengaruh Pertemuan 1 Eksperimen.....	84
23. Distribusi Frekuensi Nilai Kelas kontrol post-test 1.....	85
24. Frekuensi Interval Nilai Pengaruh Pertemuan 1 Kontrol.....	85
25. Tabulasi Perbedaan Nilai Pertemuan 2	87
26. Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Eksperimen post-test 2	87
27. Frekuensi Interval Nilai Pengaruh Pertemuan 2 Eksperimen.....	88
28. Distribusi Frekuensi Nilai Kelas kontrol post-test 2.....	89
29. Frekuensi Interval Nilai Pengaruh Pertemuan 2 Kontrol.....	89
30. Tabulasi Perbedaan Nilai Pertemuan 3	91
31. Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Eksperimen post-test 3	91
32. Frekuensi Interval Nilai Pengaruh Pertemuan 3 Eksperimen.....	92
33. Distribusi Frekuensi Nilai Kelas kontrol post-test 3.....	93
34. Frekuensi Interval Nilai Pengaruh Pertemuan 3 Kontrol.....	93

35. Tabulasi Perbedaan Nilai Pertemuan 4	95
36. Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Eksperimen post-test 4.....	95
37. Frekuensi Interval Nilai Pengaruh Pertemuan 4 Eksperimen... ..	96
38. Distribusi Frekuensi Nilai Kelas kontrol post-test 4.....	97
39. Frekuensi Interval Nilai Pengaruh Pertemuan 4 Kontrol.....	97
40. Perbedaan Hasil Belajar Kelas Eksperimen Dan Kontrol	98
41. Hasil Analisis Deskriptif Data Penelitian	99
42. Frekuensi Interval Nilai Pengaruh Hasil Belajar	99
43. Uji Liliefors Kelas Eksperimen	103
44. Uji Liliefors Kelas Kontrol.....	105
45. Hasil Uji normalitas Psstest kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	106
46. Nilai Uji Homogenitas	107
47. Hasil Pengujian Dengan T	107

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Model Pembelajaran Tipe TGT.....	20
2. Aturan permainan.....	23
3. Kerangka Berfikir.....	33
4. Histogram Distribusi Frekuensi Eksperimen posttest 1.....	84
5. Histogram Distribusi Frekuensi Kontrol posttest 1.....	86
6. Histogram Distribusi Frekuensi Eksperimen posttest 2.....	88
7. Histogram Distribusi Frekuensi Kontrol posttest 2	90
8, Histogram Distribusi Frekuensi Eksperimen posttest 3.....	92
9. Histogram Distribusi Frekuensi Kontrol posttest 3	94
10. Histogram Distribusi Frekuensi Eksperimen posttest 4.....	96
11. Histogram Distribusi Frekuensi Kontrol posttest 4	98
12. Histogram Dan Nilai Kurva Perbedaan Hasil Belajar	100
13. Daerah Penentuan Ho	108

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 : Nilai Akhir Semester Ganjil.	117
Lampiran 2 : Perhitungan Uji homogenitas Sampel	119
Lampiran 3 : Silabus.	124
Lampiran 4 : Rpp.	131
Lampiran 5 : Kisi-Kisi Soal.	147
Lampiran 6 : Soal Uji Coba.	151
Lampiran 7 : Soal Post Test.	167
Lampiran 8 : Bahan Ajar.....	179
Lampiran 9 : Uji Validitas.....	217
Lampiran 10 : Tabulasi Validitas.....	221
Lampiran 11 : Uji Reliabilitas.....	225
Lampiran 12 : Uji Daya Beda.	233
Lampiran 13 : Kesimpulan Uji Coba Instrumen.	238
Lampiran 14 : Daftar Hadir.....	242
Lampiran 15 : Daftar Nilai.....	244
Lampiran 16 : Uji Normalitas.	246
Lampiran 17 : Uji Homogenitas.....	249
Lampiran 18 : Uji Hipotesis.....	250
Lampiran 19 : Cek Kemampuan Awal.....	252
Lampiran 20 : Distribusi F	257

Lampiran 21 : Distribusi T	261
Lampiran 22 : Tabel Liliefors	262

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu usaha atau kegiatan yang dijalankan dengan sengaja, teratur dan berencana dengan maksud mengubah atau mengembangkan perilaku yang diinginkan. Dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional,

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan atau belajar harus mendorong manusia untuk terlibat dalam proses mengubah kehidupannya ke arah yang lebih baik, mengembangkan kepercayaan diri sendiri, mengembangkan rasa ingin tahu serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Selanjutnya, pendidikan memegang peranan yang sangat penting bagi penyiapan subjek didik untuk menghadapi lingkungan hidup yang mengalami perubahan yang pesat (Tim Pembina Mata Kuliah Pengantar Pendidikan, 2006: 25).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan formal yang bertujuan untuk menyiapkan tenaga kerja tingkat menengah yang memiliki pengetahuan dan keterampilan serta sikap sesuai dengan spesialisasi

kejuruannya. Tujuan utama dari program SMK adalah menuntut siswa untuk berhasil dalam menerapkan kemampuan yang sudah diperolehnya secara teori umumnya dan praktikum khususnya, untuk menghasilkan tenaga kerja menengah yang ahli di bidangnya dan ditunjang dengan hasil belajar yang memuaskan.

Berdasarkan observasi penulis selama Praktek Lapangan Kependidikan yang dilakukan di SMKN 2 Solok, Sekolah ini menggunakan kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dalam proses pembelajarannya, peserta didik berperan aktif dalam proses belajar. Salah satu mata pelajaran yang menggunakan KTSP yaitu Menerapkan Dasar-Dasar Elektronika (MDDE). Pada kurikulum ini guru harus memiliki kerangka pembelajaran secara konseptual agar peserta didik dapat belajar efektif dan efisien, mencapai pada tujuan yang diharapkan. Banyak model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pengajaran. Namun tidak semua model pembelajaran dapat diterapkan dalam pengajaran, tentu semuanya harus disesuaikan dengan kebutuhan yang menyangkut materi yang akan disajikan.

Dalam melakukan penilaian siswa, seorang guru berpedoman pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM adalah kriteria minimum untuk menyatakan peserta didik mencapai ketuntasan. Menurut Dirjendikdasmen No. 1321/c4/MN/2004 tentang Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan berpedoman kepada Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) tahun 2006 bahwa setiap sekolah boleh menentukan standar ketuntasan sekolah masing-masing. Penetapan Kriteria Ketuntasan Minimal belajar merupakan tahapan

awal pelaksanaan penilaian proses pembelajaran dan penilaian hasil belajar. Dalam hal ini KKM untuk mata pelajaran MDDE adalah 80 yang ditetapkan oleh sekolah dengan mengacu pada panduan penetapan KKM. Adapun unsur pembentuk KKM diantaranya kompleksitas pengajaran, daya dukung, dan intake. Kompleksitas pengajaran mengacu pada tingkat kesulitan Kompetensi Dasar. Daya dukung meliputi SDM, sarana dan prasarana, sedangkan intake merupakan kemampuan penalaran dan daya pikir siswa.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam penentuan kriteria ketuntasan minimal adalah :

1. Tingkat kompleksitas

Tingkat Kompleksitas adalah kesulitan atau kerumitan setiap indikator, kompetensi dasar, dan standar kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik.

2. Daya dukung

- a. Sarana dan prasarana pendidikan yang sesuai dengan tuntutan kompetensi yang harus dicapai peserta didik seperti perpustakaan, laboratorium, dan alat atau bahan untuk proses pembelajaran.
- b. Ketersediaan tenaga, manajemen sekolah, dan kepedulian sekolah.

3. Intake

Intake adalah tingkat kemampuan rata-rata peserta didik di sekolah yang bersangkutan. Hasil belajar sangat dipengaruhi oleh kesiapan dan kemampuan peserta didik.

Namun kenyataannya, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 80. Hal ini dapat dilihat pada berikut :

Tabel 1. Hasil Belajar Mata Pelajaran Menerapkan Dasar-Dasar Elektronika Siswa Kelas X Teknik Elektronika Semester 1 Tahun Ajaran 2015/2016

Kelas	Grup	Jumlah Siswa	Nilai KKM				Nilai rata-rata
			≥ 80		< 80		
			Jumlah siswa	%	Jumlah siswa	%	
X TAV 1	A	12	4	33,33%	8	68,67%	72,5
	B	11	4	36,36%	7	63,63%	70,45
X TAV 2	A	16	5	31,25 %	11	68,75 %	72,19
	B	15	5	33,33 %	10	66,67 %	70,67
Total		54	18	33,33 %	36	66,67 %	

Sumber Guru Mata Pelajaran Menerapkan Dasar Dasar Elektronika

Berdasarkan tabel 1, memperlihatkan bahwa nilai rata-rata hasil ujian akhir semester MDDE jurusan Teknik Elektronika SMK Negeri 2 Solok belum mencapai KKM. Data ini memberikan indikasi bahwa proses belajar mengajar (PBM) belum sesuai dengan acuan KKM, meliputi kompleksitas pengajaran dalam mengaplikasi penerapan model pembelajaran, media, evaluasi dan pengelolaan kelas. Menurut Syaiful (2010: 5) “Strategi dasar dalam belajar mengajar adalah memilih dan menetapkan prosedur, model pembelajaran, dan teknik belajar mengajar yang dianggap paling tepat dan efektif sehingga dapat dijadikan pegangan oleh guru dalam menunaikan kegiatan mengajarnya’. Dalam hal ini guru perlu mengembangkan strategi

mengajar yang melibatkan peserta didik lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model – model pembelajaran yang ada.

Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sifat materi yang akan diajarkan, tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan peserta didik. Beberapa macam model pembelajaran yang sering digunakan guru dalam mengajar yaitu: pengajaran langsung (direct instruction), pembelajaran kooperatif, pengajaran berdasarkan masalah (problem base instruction), dan diskusi.

Melihat kenyataan yang di temukan maka perlu suatu alternatif pembelajaran untuk menunjang keberhasilan siswa dalam menciptakan keadaan kelas yang kondusif, sehingga dapat meningkatkan aktifitas siswa, memotivasi belajar siswa, dan membangkitkan minat serta menggali potensi kemampuan belajar siswa secara merata pada mata pelajaran Menerapkan dasar dasar elektronika, salah satunya adalah mengembangkan model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif memiliki tujuan meningkatkan akademik siswa, bahkan siswa yang berkemampuan rendah pun berpeluang meningkatkan prestasi akademik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Dengan model pembelajaran kooperatif siswa secara aktif dapat

menemukan ide pokok dari materi pelajaran, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari. Dengan cara ini biasanya siswa akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar MDDE dapat dimaksimalkan.

“*Cooperative Learning* adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih” (Lie, 2000). Dimana pada tiap kelompok tersebut terdiri dari siswa-siswa berbagai tingkat kemampuan, melakukan berbagai kegiatan belajar untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk tidak hanya belajar apa yang diajarkan tetapi juga untuk membantu rekan belajar, sehingga bersama-sama mencapai keberhasilan. Semua Siswa berusaha sampai semua anggota kelompok berhasil memahami dan melengkapinya. Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran yaitu Hasil belajar akademik, penerimaan terhadap perbedaan individu, dan pengembangan keterampilan sosial.

Berdasarkan hal itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* (NHT) dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas**

X Pada Mata Pelajaran Menerapkan Dasar Dasar Elektronika Di SMKN 2 Solok”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Siswa kurang berminat mengikuti pelajaran sehingga banyak siswa yang bermain – main pada saat pelajaran.
2. Rendahnya hasil belajar menerapkan dasar dasar elektronika siswa, dibuktikan dengan masih banyaknya siswa yang belum mencapai batas nilai KKM.
3. Adanya faktor eksternal yaitu penggunaan metode pembelajaran langsung yang di dominasi dengan ceramah oleh guru, yang mengakibatkan interaksi antara guru dengan siswa kurang, siswa umumnya pasif.
4. Dibutuhkan model pembelajaran yang lebih menarik perhatian siswa.

C. Batasan Masalah

Karena keterbatasan waktu dan kemampuan peneliti , maka dalam penelitian ini dibatasi dengan ruang lingkup sebagai berikut :

1. Penerapan model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) dan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) .
2. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Menerapkan dasar dasar elektronika pada standar kompetensi menjelaskan bagian-bagian dan

fungsi dalam Komponen elektronika, dimana kompetensi dasar ini akan berlangsung selama 4 kali pertemuan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “manakah yang memberikan pengaruh lebih baik pada hasil belajar siswa menggunakan Model Pembelajaran Koopertif tipe *Numbered Heads Together* dengan hasil belajar menggunakan tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dalam materi Menerapkan dasar dasar elektronika?”.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan manakah yang memberikan pengaruh lebih baik pada hasil belajar siswa menggunakan Model Pembelajaran Koopertif tipe *Numbered Heads Together* dengan hasil belajar menggunakan tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dalam materi Menerapkan dasar dasar elektronika.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas maka penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut.

1. Sebagai bahan masukan bagi guru teknik audio video dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Bahan acuan dan latihan bagi peneliti dalam pengembangan pengetahuan untuk dapat mengadakan penelitian yang lebih baik di masa mendatang.
3. Untuk memberi motivasi belajar siswa agar pelajaran tidak membosankan.

4. Sebagai bahan masukan bagi FT UNP dalam usaha meningkatkan mutu lulusannya sebagai tenaga pengajar di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).
5. Sebagai bahan masukan bagi peneliti selanjutnya dengan melibatkan variable-variabel yang rumit dan komplrit.