

**KOMPARASI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DAN
MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL)
PADA MATA PELAJARAN DASAR LISTRIK DAN
ELEKTRONIKA KELAS X TEKNIK MEKATRONIKA
SMK NEGERI 1 SUMATERA BARAT**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Teknik Elektronika Fakultas
Teknik Universitas Negeri Padang Sebagai Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:

**WILLY CAESAR SUMARDI
NIM. 14065013/2014**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2018**

PERSETUJUAN SKRIPSI

**KOMPARASI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) DAN
MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL)
PADA MATA PELAJARAN DASAR LISTRIK DAN
ELEKTRONIKA KELAS X TEKNIK MEKATRONIKA
SMK NEGERI 1 SUMATERA BARAT**

Nama : Willy Caesar Sumardi
NIM : 14065013
Program studi : Pendidikan Teknik Elektronika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Februari 2018

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Drs. Hanesman, M.M
NIP. 19610111 198503 1 002

Pembimbing II



Thamrin, S.Pd, M.T
NIP. 19770101 200812 1 001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Elektronika
Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang



Drs. Hanesman, M.M.
NIP. 19610111 198503 1 002

PENGESAHAN SKRIPSI

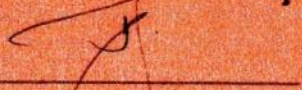
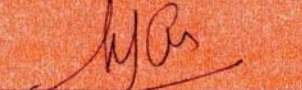
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

Judul :Komparasi Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe
Team Games Tournament (TGT) dan Model Pembelajaran
Problem Based Learning (PBL) Pada Mata Pelajaran Dasar
Listrik dan Elektronika Kelas X Teknik Mekatronika SMK
Negeri 1 Sumatera Barat

Nama: : Willy Caesar Sumardi
NIM : 14065013
Program studi : Pendidikan Teknik Elektronika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Februari 2018

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Almasri, MT	1. 
2. Anggota	: Drs. Hanesman, MM	2. 
3. Anggota	: Thamrin, S.Pd, MT	3. 
4. Anggota	: Drs. H. Sukaya	4. 
5. Anggota	: Drs. H. Ahmad Jufri, M.Pd	5. 

SURAT PERNYATAAN

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

Padang, Januari 2018

Yang menyatakan,



Willy Caesar Sumardi

ABSTRAK

Willy Caesar Sumardi Komparasi Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Dan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Kelas X Teknik Mekatronika SMK Negeri 1 Sumatera Barat.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar komparasi hasil belajar antara model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dan *Problem Based learning (PBL)* pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika kelas X Teknik Mekatronika (MEKA) semester genap SMK Negeri 1 Sumatera Barat Tahun Ajaran 2017/2018. Jenis penelitian ini bersifat penelitian eksperimen. Jumlah populasi sama dengan jumlah sampel sebagai subjek penelitian, sebagai kelas eksperimen I adalah X MEKA A menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dan kelas eksperimen II adalah X MEKA B menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Teknik pengumpulan data dari nilai *post-test*, kemudian dianalisis untuk uji homogenitas, uji normalitas dan uji hipotesis. Dari hasil penelitian kelas eksperimen I mendapatkan nilai rata-rata 84,29 dan kelas eksperimen II mendapatkan nilai rata-rata 81,21. Hasil perhitungan hipotesis pada taraf signifikan $\alpha=0,05$ didapatkan dengan uji dua belah pihak, dimana $t > t(\frac{\alpha}{2}; n1 + n2 - 2)$ atau $t > -t(\frac{\alpha}{2}; n1 + n2 - 2)$ dimana, $2,39 > 2,056$ atau $2,39 > -2,056$, maka berdasarkan kriteria pengujian hipotesis tersebut, didapatkan hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, hipotesis diterima dimana terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dan siswa menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* lebih tinggi nilainya dari pada siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*, Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*.

KATA PENGANTAR



Bismillahirrahmanirrahiim,

Alhamdulillahirabbila'lamin, puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, atas segala limpahan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian berjudul “Komparasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Gamess Tournament* (TGT) dan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Kelas X Teknik Mekatronika SMKN 1 Sumatera Barat”.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan studi pada Program S1 di Universitas Negeri Padang. Dalam penelitian dan penulisan ini, penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Fahmi Rizal, M.Pd., M.T, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Drs. Hanesman, M.M., selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Univesitas Negeri Padang sekaligus Dosen pembimbing I yang telah membantu penulis dan memberikan arahan serta bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Almasri, M.T., selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

4. Bapak Thamrin, S.Pd, M.T., selaku Dosen Pembimbing II yang telah membantu penulis dan memberikan arahan serta bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Putra Jaya MT, selaku Dosen Penasehat Akademik.
6. Bapak dan Ibu Staf pengajar serta karyawan/karyawati pada Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang.
7. Teristimewa buat Ayahanda dan Ibunda beserta keluarga tercinta yang selalu memberikan do'a dan dukungan baik moril maupun materil, sehingga skripsi ini bisa diselesaikan.

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. Akhir kata penulis menyampaikan harapan semoga penelitian ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kepentingan pendidikan di masa datang.

Padang, Januari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Batasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian.....	12
F. Manfaat Penelitian.....	12
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Pembelajaran Dasar Listrik dan Elektronika.....	14
B. Model Pembelajaran Kooperatif	15
C. Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)	20
D. Pembelajaran Pendekatan Saintifik Berbasis Masalah (<i>Problem Based Learning</i>)	30
E. Hasil Belajar	36
F. Penelitian Relevan.....	41
G. Kerangka Berpikir	42
H. Hipotesis Penelitian.....	45

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	46
B. Defenisi Operasional Variabel Dan Data Penelitian	47
C. Subjek Penelitian.....	49
D. Tempat dan Waktu Penelitian	49
E. Prosedur Penelitian.....	50
F. Instrumen Penelitian.....	52
G. Teknik Analisis Data	58

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian	66
B. Hasil Penelitian	67
C. Pembahasan.....	80
D. Keterbatasan Penelitian.....	81

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan.....	82
B. Saran.....	83

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Ujian Akhir Semester Dasar Listrik dan Elektronika.....	7
2. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	14
3. Tahapan Pembelajaran Kooperatif.....	18
4. Lembaran Skor Permainan.....	26
5. Perhitungan Point Dua Orang Pemain.....	26
6. Perhitungan Point Tiga Orang Pemain.....	26
7. Perhitungan Point Empat Orang Pemain	26
8. Nilai Perkembangan Individu.....	27
9. Desain Penelitian.....	46
10. Subjek Penelitian.....	49
11. Pelaksanaan TGT dan PBL.....	51
12. Klasifikasi Daya Pembeda Soal....	57
13. Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal.....	57
14. Interpretasi Nilai R.....	58
15. Uji Validitas Soal.....	67
16. Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran.....	69
17. Rata-rata <i>Post-test</i> Eksperimen I dan Eksperimen II	69
18. Deskripsi Nilai Rata-rata <i>Post-test</i> Eksperimen I dan Eksperimen II....	70
19. Nilai Rata-Rata ($\bar{X}$), Simpangan Baku (S), Varians (S^2), Kelas Eksperimen I (MEKA A) Dan Kelas Eksperimen II (X MEKA B).....	70
20. Hasil Analisis Deskriptif Data Penelitian.....	71

21. Nilai Rata-Rata Distribusi Frekuensi <i>Post-Test</i> Kelompok Eksperimen I..	72
22. Nilai Rata-Rata Distribusi Frekuensi <i>Post-Test</i> Kelompok Eksperimen II	74
23. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen I dan Eksperimen II.....	76
24. Hasil Uji Homogenitas.....	77
25. Hasil Pengujian dengan t-test.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Model Pembelajaran Tipe TGT.....	21
2. Aturan Permainan.....	24
3. Kerangka Pikir.....	43
4. Rancangan Alur Penelitian	44
5. Histogram Distribusi Frekuensi Rata-rata Eksperimen I.....	73
6. Histogram Distribusi Frekuensi Rata-rata Eksperimen II.....	75
7. Daerah Penentuan H_0	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Nilai UAS	87
2. Uji Homogenitas Nilai Awal	89
3. Uji Normalitas Nilai Awal	90
4. Silabus	92
5. RPP Penelitian	106
6. Bahan Ajar	130
7. Kisi-Kisi Soal Uji Coba <i>Post-test</i>	168
8. Soal Uji Coba <i>Posttest</i>	172
9. Uji Validitas	189
10. Uji Reabilitas	190
11. Uji Daya Beda	191
12. Tingkat Kesukaran	192
13. Kesimpulan Uji Coba Instrumen	193
14. Soal <i>Post-test</i>	194
15. Nilai <i>Post-test</i> Siswa	207
16. Uji Homogenitas <i>Post-test</i>	209
17. Uji Normalitas <i>Post-test</i>	210
18. Uji Hipotesis	212
19. Daftar Hadir Siswa	214
20. Tabel Uji Liliefors	216
21. Tabel Distribusi F	217
22. Tabel Distribusi T	221
23. Nilai r Product Moment	222
24. Dokumentasi Penelitian	223
25. Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian	226

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pondasi utama dalam mengelola, mencetak dan meningkatkan sumber daya manusia yang handal dan berwawasan yang diharapkan mampu untuk menjawab tantangan di masa yang akan datang. Pendidikan memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap kemajuan suatu bangsa. Melalui pendidikan bangsa Indonesia bisa membebaskan diri dari kebodohan, keterbelakangan, dan dapat mengembangkan sumber daya manusia sehingga dapat memiliki rasa percaya diri untuk bersanding dan bersaing dengan bangsa-bangsa lain di dunia.

Lembaga pendidikan mempunyai peran yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dalam mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 Bab II Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan dilakukan agar mendapatkan tujuan yang diharapkan bersama yaitu :

“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.”

Standar Nasional Pendidikan juga diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 Bab IX Pasal 35 yang menyatakan bahwa:

1. Standar nasional pendidikan terdiri atas standar isi, proses, Kompetensi lulusan, tenaga kependidikan, sarana dan prasarana, pengelolaan, pembiayaan, dan penilaian pendidikan yang harus ditingkatkan secara berencana dan berkala.
2. Standar nasional pendidikan digunakan sebagai acuan pengembangan kurikulum, tenaga kependidikan, sarana dan prasarana, pengelolaan, dan pembiayaan.
3. Pengembangan standar nasional pendidikan serta pemantauan dan pelaporan pencapaiannya secara nasional dilaksanakan oleh suatu badan standardisasi, penjaminan, dan pengendalian mutu pendidikan.
4. Ketentuan mengenai standar nasional pendidikan sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), ayat (2), dan ayat (3) diatur lebih lanjut dengan Peraturan Pemerintah.

Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan diatas, upaya yang telah dilakukan sekolah atau strategi pencapaian standar tersebut adalah

1. Dilihat dari standar isi meliputi pemberian materi dan kompetensi yang baik kepada siswa.

2. Dilihat dari standar proses meliputi analisis dari komponen guru berupa peningkatan professional guru, pengoptimalan peran guru, dan keterampilan dasar mengajar bagi guru.
3. Dilihat dari standar kompetensi lulusan meliputi pedoman penilaian dalam menentukan kelulusan peserta didik yang telah diatur berdasarkan Peraturan Menteri.
4. Dilihat dari standar tenaga kependidikan meliputi kualifikasi akademik yang harus dimiliki oleh seorang pendidik berupa ijazah atau sertifikat keahlian.
5. Dilihat dari standar sarana dan prasarana meliputi kewajiban untuk memiliki peralatan pendidikan, media pendidikan, buku maupun sumber belajar lainnya, untuk proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan, untuk standar sarana, sedangkan untuk standar prasaran meliputi kewajiban untuk memiliki ruang kelas, tata usaha, perpustakaan, laboratorium dan ruang penunjang lainnya.
6. Dilihat dari standar pengelolaan meliputi 3 (tiga) bagian yakni standar pengelolaan oleh satuan pendidikan, pemerintah daerah, dan pengelolaan oleh pemerintah.
7. Dilihat dari standar pembiayaan meliputi biaya investasi, operasi, personal yang harus dimiliki oleh sekolah.
8. Dilihat dari standar penilaian meliputi pengukuran tingkat pencapaian siswa selama mengikuti pembelajaran di sekolah,

dimana hasil belajar dinilai oleh pendidik, satuan pendidikan, dan pemerintah.

Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab. Untuk meningkatkan tujuan pendidikan dibutuhkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang memiliki kompetensi, yaitu manusia yang menguasai bidang ilmu, teknologi, skill serta mempunyai kedisiplinan dan berwawasan luas. Dalam hal ini tentu tidak terlepas dari peranan bidang pendidikan, sebab pendidikan merupakan suatu wadah yang mempunyai peranan sangat penting untuk mewujudkan SDM yang berkualitas.

Dalam upaya mewujudkan SDM yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, harus ditunjang dengan sarana prasarana yang cukup dan berkualitas sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik dan maksimal. Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal maka berbagai cara telah dilakukan oleh pemerintah, seperti pembaharuan dibidang pendidikan dan penyempurnaan kurikulum, peningkatan jumlah sarana dan prasarana serta fasilitas penunjang lainnya. Semua ini bertujuan agar hasil belajar yang diperoleh siswa sesuai dengan standar kompetensi yang diharapkan, karena hasil belajar dapat dijadikan sebagai indikator keberhasilan siswa dalam mengikuti proses belajar disekolah.

Sekolah merupakan tempat pendidikan formal yang mempunyai peranan yang sangat penting untuk mengembangkan potensi siswa agar

mampu hidup mandiri ditengah-tengah masyarakat. Oleh karena itu, tugas sekolah tidak hanya memberikan ilmu pengetahuan dan teknologi, tetapi juga menanamkan nilai-nilai dasar yang mendukung pembentukan dan pengembangan kepribadian siswa yang berbudi luhur serta bertanggung jawab bagi kehidupan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan suatu lembaga pendidikan yang berusaha secara terus menerus dan terprogram mengadakan pembenahan diri diberbagai bidang baik sarana dan prasarana, pelayanan administrasi dan informasi serta kualitas pembelajaran secara utuh. SMK merupakan sekolah yang mendidik siswanya dengan keahlian dan keterampilan, juga mendidik siswa agar mampu memilih karir, berkompetensi dan mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian.

SMK Negeri 1 Sumatera Barat memiliki 6 program studi keahlian antara lain sebagai berikut: Teknik Elektronika, Teknik Listrik, Teknik Kendaraan Ringan, Teknik Pemesinan, Teknik Gambar Bangunan dan Teknik Pengelasan. Sekolah kejuruan ini tidak hanya sekedar mendidik siswa, namun sekolah ini ingin menghasilkan lulusan yang cerdas, siap kerja, dan mampu bersaing pada era globalisasi menuju masyarakat madani. SMK Negeri 1 Sumatera Barat sebagai lingkungan belajar memiliki sistem pengajaran teori dan praktek untuk bidang studi produktif, dimana proses belajar mengajar melibatkan beberapa faktor diantaranya guru, siswa dan sarana prasarana.

Pada umumnya beberapa mata pelajaran yang ada di SMK saling berkaitan satu sama lain dan merupakan persyaratan untuk melanjutkan ke pelajaran berikutnya. Salah satunya adalah mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. Setiap siswa kelas X MEKA diwajibkan mengikuti mata pelajaran tersebut dan harus lulus untuk setiap kompetensi yang telah dipelajari.

Materi Dasar Listrik dan Elektronika yang diajarkan di sekolah pada umumnya dianggap sukar dipelajari oleh siswa karena mata pelajaran ini ada yang bersifat teori (hafalan) dan ada juga yang hitungan yang membuat siswa sedikit kesulitan dalam memahami mata pelajaran ini.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari hasil wawancara pada guru mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di SMK Negeri 1 Sumatera Barat dan penulis juga mengamati masih terlihat kurangnya minat, kesadaran dan antusias siswa dalam proses belajar mengajar seperti tidak membawa buku catatan dan peralatan alat tulis sebagai penunjang proses belajar mengajar. Kebanyakan siswa lebih banyak menerima informasi dari guru dan malas mencari sendiri materi pembelajarannya. Ketika ditanya mengenai materi pelajaran sebelumnya, kebanyakan siswa tidak dapat menjawab dan lebih memilih diam.

Dari hasil wawancara tersebut diketahui mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di SMK Negeri 1 Sumatera Barat batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 78. Beberapa permasalahan diatas tentu saja berpengaruh pada mata pelajaran Dasar Listrik Elektronika ditemukan rata-

rata hasil belajar peserta didik masih ada yang belum mencapai KKM. Rendahnya rata-rata hasil belajar peserta didik, dapat dilihat dari nilai Ujian Semester peserta didik yang masih banyak dibawah KKM yang telah ditetapkan sekolah. Hal ini dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini :

Tabel 1. Hasil Belajar Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Siswa Kelas X MEKA Semester 1 Tahun Ajaran 2016/2017

No	Kelas	Total Siswa	Tuntas ≥ 78		Belum Tuntas < 78		Nilai Rata – rata
			Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%	
1	X AVA	15	2	13,33%	13	86,67%	66
2	X AVB	14	2	14,29%	12	85,71%	65

Sumber: (Guru SMK N 1 Sumatera Barat)

Tabel 1. menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas hasil ujian semester Dasar Listrik dan Elektronika kelas X jurusan Teknik Mekatronika SMKN 1 Sumatera Barat tahun ajaran 2016/2017 belum mencapai KKM. Dimana nilai rata-rata < dari nilai KKM. Data ini memberikan indikasi bahwa proses belajar mengajar (PBM) belum sesuai dengan acuan KKM, meliputi kompleksitas proses belajar mengajar dalam mengaplikasi penerapan model pembelajaran, media, evaluasi dan pengelolaan kelas.

Hal ini dibutuhkan beberapa strategi yang digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Wina Sanjaya (2012:126), “Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisikan tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”. Seiring dengan hal itu, Nana Sudjana (2010:5) juga

menyimpulkan beberapa pengertian Strategi Pembelajaran yaitu “Suatu pola yang direncanakan dan ditetapkan secara sengaja untuk melakukan kegiatan atau tindakan”. Dalam proses pembelajaran guru perlu mengembangkan strategi mengajar yang melibatkan peserta didik lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan memberikan strategi pembelajaran yang tepat akan memudahkan peserta didik untuk mempelajari materi pelajaran. Strategi dalam proses belajar mengajar merupakan hal penting agar tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien.

Berdasarkan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, yang merupakan kriteria mengenai pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan dasar dan satuan pendidikan dasar menengah untuk mencapai kompetensi lulusan. Dalam proses pembelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di SMKN 1 Sumatera Barat model pembelajaran yang sering diterapkan adalah model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*. Menurut Daryanto (2014:29) mengemukakan bahwa “Pembelajaran berbasis masalah merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang peserta didik untuk belajar”. Dalam kelas yang menerapkan pembelajaran berbasis masalah, peserta didik bekerja dalam tim untuk memecahkan masalah dunia nyata (*real world*).

Uraian tersebut menjelaskan bahwa model pembelajaran berbasis masalah menuntut siswa agar lebih aktif selama proses belajar mengajar

berlangsung. Dimana siswa dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mengorganisasikan bahan serta membuat kesimpulan-kesimpulan. Hal tersebut memungkinkan peserta didik menemukan arti bagi diri mereka sendiri, dan memungkinkan mereka untuk mempelajari konsep-konsep di dalam bahasa yang dimengerti mereka.

Model Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) ini memberikan hasil belajar siswa yang belum optimal. Dimana proses pembelajaran hanya dilaksanakan di sekolah dalam waktu yang telah ditetapkan sedangkan *PBL* membutuhkan banyak waktu untuk menyelesaikan pemecahan masalah. Hal ini mengakibatkan sebagian besar siswa tidak dapat menyelesaikan praktikum dalam waktu yang telah ditentukan sehingga mereka tidak mampu memahami materi dengan sempurna. Berbagai cara untuk memperbaiki proses pembelajaran dan hasil belajar siswa mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di SMKN 1 Sumatera Barat dengan memberikan variasi model pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*.

Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* adalah salah satu model tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata dan ras yang berbeda.

Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok.

Model pembelajaran ini cukup efektif, karena waktu tidak banyak terpakai untuk menjelaskan materi saja. Waktu yang ada dimanfaatkan untuk melatih siswa menjawab soal-soal latihan dengan menggunakan Games Tournamen. Selain itu, siswa yang memiliki tingkat pemahaman rendah, dapat terbantu. Hal ini karena siswa yang tidak mengerti dengan soal yang diberikan, dapat bertanya kepada dan anggota kelompok bertanggung jawab menjelaskannya sebelum mengajukan pertanyaan kepada guru. Sehingga mereka mampu mengejar ketinggalan mereka dalam hal penguasaan bahan dan materi ajar.

Hasil observasi yang dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 1 Sumatera Barat jurusan Teknik Mekatronika mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika bahwa penerapan kedua model pembelajaran yaitu *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Problem Based Learning* (PBL) dan diprediksi dapat memberikan dampak yang berbeda dilihat dari hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: “Komparasi Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Kelas X Teknik Mekatronika SMKN 1 Sumatera Barat”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa yang masih ada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
2. Model pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik perhatian siswa.
3. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi sehingga kurangnya minat belajar siswa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang ada, penelitian ini perlu dibatasi permasalahannya supaya tercapai tujuan yang diharapkan. Agar lebih terfokus, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Pembelajaran yang diberikan sesuai dengan mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika kelas X di SMK Negeri 1 Sumatera Barat
2. Penelitian ini dilaksanakan di kelas X Teknik Mekatronika SMKN 1 Sumatera Barat pada semester ganjil tahun ajaran 2017/2018.
3. Model pembelajaran dalam penelitian ini hanya terbatas pada *Team Games Tounamen (TGT)* dan *Problem Based Learning (PBL)*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut: seberapa

besar perbedaan hasil belajar yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika kelas X Teknik Mekatronika SMK Negeri 1 Sumatera Barat?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang akan diteliti, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kecenderungan peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran TGT dan model pembelajaran PBL pada kelas X MEKA SMKN 1 Sumatera Barat pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Dinas Pendidikan

Dapat digunakan sebagai suatu pertimbangan dalam pengambilan kebijakan yang terkait dengan pendidikan di Sekolah.

2. Kepala sekolah

Melaksanakan kebijakan dari dinas pendidikan di SMKN 1 Sumatera Barat tentang perlunya penataan sistem pembelajaran di sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan melakukan pengawasan terhadap guru dan sekolah yang dipimpinnya.

3. Guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas, kreatifitas, dan hasil belajar siswa.