

ABSTRAK

ASTRI PRIHATININGRUM. **Pengaruh Model Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Teknik Mikroprosesor.** Skripsi, Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika, Konsentrasi Telekomunikasi, Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dan perbedaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar Teknik Mikroprosesor.

Metode penelitian yang digunakan adalah *true experiment*, dengan sampel sebanyak 64 peserta didik meliputi 32 peserta didik pada kelompok eksperimen dan 32 peserta didik pada kelompok kontrol.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes berbentuk pilihan ganda sebanyak 30 soal dengan 5 alternatif jawaban. Sebelum instrumen tes digunakan, instrumen ini telah diuji validitas dan reabilitas soal.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji t, hipotesis nol ditolak bahwa hasil belajar teknik mikroprosesor peserta didik yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dari hasil belajar teknik mikroprosesor peserta didik yang mengikuti model pembelajaran langsung, maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh dan perbedaan antara hasil belajar teknik mikroprosesor peserta didik yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan hasil belajar teknik mikroprosesor peserta didik yang mengikuti model pembelajaran langsung.

Kata Kunci : Hasil belajar teknik mikroprosesor, Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), Model pembelajaran langsung.

ABSTRACT

ASTRI PRIHATININGRUM. **The Influence of Learning Model on Learning Achievement of Microprocessor Engineering.** Thesis, Department of Education Electronics Engineering, Concentration of Telecommunication, Electrical Engineering Department, Faculty of Engineering, State University of Jakarta.

The purpose of this research is to know the influence of learning model on the result of microprocessor engineering.

The method of this research is used true experiment, with a sample of 64 students includes 32 students in the experimental group and 32 students in the control group.

Instruments in this research is multiple choice test, the questions used for test as many as 30 questions with 5 alternative answers. Before the test instrument are used, this instrument has for validity and reliability.

From outcome of t-test, H_0 is rejected. So it can be concluded that the learning microprocessors engineering by using a cooperative learning of TGT provide high impact on the improvement of learning achievement of microprocessor engineering.

Keywords: Cooperative learning of Teams Games Tournament (TGT), Direct instruction, Learning achievement of microprocessor engineering