

**PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF MODEL *TEAMS GAMES
TOURNAMENT (TGT)* TERHADAP HASIL BELAJAR TEKNOLOGI
INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) KELAS VII
DI SMP N 1 X (SEPULUH) KOTO**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh
Gelara Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Jurusan Teknik Elektronika
Universitas Negeri Padang*



OLEH :

APRILIA TANIA HAYATI

2009 / 94261

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2011

ABSTRAK

Aprilia Tania Hayati (94261): Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Pada Siswa Kelas VII di SMP N 1 X (Sepuluh) Koto

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kenyataan yang ditemukan dilapangan yaitu di SMP N 1 X Koto, masih banyaknya siswa kelas VII yang memperoleh hasil belajar di bawah standar kriteria minimum pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang ditetapkan sekolah yaitu ≥ 60 dengan rentangan 0 - 100. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament (TGT)* dengan pembelajaran secara konvensional pada siswa kelas VII di SMP N 1 X Koto.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Jenis data yang diperlukan dalam penelitian adalah data primer dan data sekunder. Adapun data primer adalah data yang diperoleh langsung dari hasil belajar siswa dalam kelas, sedangkan data sekunder adalah hasil belajar siswa yang diperoleh dari guru mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMP N 1 X Koto sebanyak 139 orang siswa. Sedangkan teknik pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dianalisis secara manual dengan uji normalitas sebaran data, uji homogenitas varians dan uji hipotesis.

Hasil penelitian ini menggambarkan bahwa hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi siswa setelah menggunakan pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament (TGT)* lebih baik dari pada model pembelajaran konvensional karena nilai rata-rata sudah diatas kriteria ketuntasan minimum. Hasil analisis diperoleh t_{hitung} sebesar 2,37 dan t_{tabel} sebesar 2,0462 pada taraf 2,5% dengan demikian $t_0 = 2,37 > t_t = 2,0462$ maka hipotesis nol (H_0) ditolak, sedangkan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa secara signifikan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih besar dari pada rata-rata kelas kontrol.

Kata Kunci : *Teams Games Tournament (TGT), dan TIK*

KATA PENGANTAR



Puji dan Syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia – Nya untuk dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Pada Siswa Kelas VII di SMP N 1 X (Sepuluh) Koto*”

Terwujudnya penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung, maka dalam kesempatan ini Penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Ganefri, M.Pd , selaku Dekan Fakultas Teknik
2. Kepala Kantor KESBANGPOL Kabupaten Tanah Datar
3. Bapak Syafrizal, S.Pd. MM selaku kepala SMP N 1 X Koto
4. Bapak Drs.Efrizon,MT selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika
5. Bapak Drs. Sukaya selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektronika
6. Bapak Muhammad Adri,S.Pd, MT selaku Penasehat Akademis (PA)
7. Bapak Drs.Fasrijal Yakub, M.Pd selaku Pembimbing I
8. Bapak Drs.H. Ahmad Jufri, M.Pd selaku Pembimbing II
9. Bapak Drs. Zulkifli Naansah, Bapak Drs. H.Sukaya dan Bapak Drs.Efrizon, MT selaku Tim Penguji yang telah banyak memberikan saran dan masukan.
10. Seluruh staf pengajar, tenaga labor, tenaga administrasi Jurusan Teknik Elektronika

11. Seluruh guru dan karyawan tata usaha SMP N 1 X Koto
12. Teristimewa untuk Bapak dan Ibunda tercinta yang senantiasa selalu memberikan dorongan dan semangat kepada Penulis.
13. Semua rekan yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga petunjuk dan bimbingan yang Bapak, Ibu dan teman – teman berikan menjadi amal kebaikan dan mendapat dari Allah SWT.

Penulis menyadari keterbatasan ilmu yang penulis miliki, sehingga mungkin terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca. Amin.

Padang, Juli 2011

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR LAMPIRAN	v

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7

BAB II. KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar	8
B. Model Pembelajaran	11
C. Teknologi Informasi dan Komunikasi	21
D. Penelitian yang Relevan.....	23
E. Kerangka konseptual.....	24
F. Hipotesis Penelitian	26

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	27
B. Lokasi dan waktu Penelitian	28
C. Populasi dan Sampel	28
D. Variabel dan Data	28
E. Disain Penelitian	31
F. Prosedur Penelitian	31

G. Instrument Penelitian	34
H. Teknik Analisi Data	38

BAB IV.HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian.....	42
B. Analisis Data.....	46
C. Pembahasan	52

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	54
B. Saran	54

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Disain Kerangka Konseptual	25
2. Distribusi frekuensi nilai kelas eksperimen	44
3. Distribusi frekuensi nilai kelas kontrol	46
4. Uji Hipotesis Pihak Kanan.....	51

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Belajar Berupa Nilai Mid Semester Mata Pelajaran TIK Siswa Kelas VII SMP N 1 X Koto Tahun ajaran 2010/2011	4
2. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif.....	14
3. Tahap dan Peran Guru dalam Model Pembelajaran Konvensional	20
4. Data Jumlah Siswa Kelas VII SMP N 1 X Koto Tahun Pelajaran 2010/2011.....	28
5. Rancangan Penelitian <i>Posttest Only Control Group Design</i>	31
6. Tahap Pelaksanaan Penelitian Pada Kelas Sampel	32
7. Klasifikasi Indeks Reliabilitas Soal	36
8. Klasifikasi Indeks Kesukara Soal	37
9. Klasifikasi Daya Pembeda Soal	38
10. Persentase Ketuntasan Tes Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	42
11. Profil data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	43
12. Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Eksperimen	44
13. Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Kontrol.....	45
14. Uji Normalitas dengan menggunakan rumus Chi Kuadrat	49
15. Uji Homogenitas	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus	57
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	59
3. Kisi-Kisi Penulisan Soal Tes	69
4. Lembaran Soal Uji Validitas	70
5. Kunci Jawaban Tes Uji Coba	74
6. Lembaran Jawaban	75
7. Tabulasi Validitas Item.....	76
8. Tabulasi Daya Beda dan Indeks Kesukaran	78
9. Analisis Validita, Daya Beda dan Indeks Kesukaran	80
10. Analisis Rehabilitas dengan KR 20	81
11. Lembaran Uji Soal.....	82
12. Kunci Jawaban Instrument Tes.....	85
13. Hasil Belajar Kelas VII.1 (Kelas Eksperimen).....	86
14. Hasil Belajar Kelas VII.2 (Kelas Kontrol)	87
15. Tabulasi Data Penelitian Kelas Eksperimen.....	88
16. Tabulasi Data Penelitian Kelas Kontrol	90
17. Langkah Uji Normalitas (Chi-Kuadrat).....	92
18. Uji Homogenitas.....	101
19. Uji Hipotesis Menggunakan Uji t	102
20. Nilai-nilai Chi Kuadrat	104

21. Luas di Bawah Lengkungan Kurve Normal	
Dari 0 s/d Z	105
22. Nilai-nilai dalam distribusi t	106
23. Daftar Nilai Siswa Kelas VII.1 Pada Mid Semester I	107
24. Daftar Nilai Siswa Kelas VII.1 Pada Mid Semester I	108
25. Pembagian Meja Tournament.....	109
26. Hasil Pertandingan I	110
27. Hasil Pertandingan II	111
28. Hasil Pertandingan III.....	112
29. Hasil Pertandingan IV	113
30. Piagam	114
31. Kartu Game.....	115
32. Langkah Pembelajaran Kooperatif Model <i>Teams Games Tournament</i> (<i>TGT</i>)	116

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Upaya meningkatkan harkat dan martabat manusia serta dituntut untuk menghasilkan kualitas manusia yang lebih tinggi guna menjamin pelaksanaan dan kelangsungan pembangunan merupakan arti pendidikan dalam pembangunan nasional. Peningkatan kualitas pendidikan harus dipenuhi melalui peningkatan kualitas dan kesejahteraan pendidik dan tenaga kependidikan lainnya. Pembaharuan kurikulum yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tanpa mengesampingkan nilai-nilai luhur sopan santun dan etika serta didukung penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, karena pendidikan yang dilaksanakan sedini mungkin dan berlangsung seumur hidup menjadi tanggung jawab keluarga, sekolah, masyarakat dan pemerintah.

Dalam rangka peningkatan mutu pendidikan telah banyak usaha yang dilakukan pemerintah, seperti pembaharuan kurikulum, pengadaan sarana dan prasarana, peningkatan mutu guru serta kegiatan yang merangsang minat siswa untuk belajar. Hal ini sangat penting mengingat fungsi pendidikan telah digariskan dalam Undang-undang Pendidikan No 20 (Depdikbud, 2003) yaitu : “Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu pendidikan dan martabat bangsa Indonesia dalam rangka

mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya ”.

Pada era globalisasi, perkembangan IPTEK semakin marak di masyarakat yang disebabkan oleh adanya tuntutan manusia untuk berkembang dan maju dalam berbagai bidang sesuai dengan perkembangan zaman. Tuntutan tersebut, dapat diperoleh melalui informasi aktual dari peralatan IPTEK yang canggih. Pendidikan merupakan upaya untuk membentuk sumber daya manusia yang dapat meningkatkan kualitas kehidupannya. Dengan demikian kebutuhan manusia yang semakin kompleks akan terpenuhi. Selain itu melalui pendidikan akan dibentuk manusia yang berakal dan berhati nurani. Kualifikasi sumber daya manusia yang mempunyai karakteristik seperti di atas, sangat diperlukan dalam menguasai dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga mampu menghadapi persaingan global.

Sumber daya manusia merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembangunan disegala bidang. Hingga kini pendidikan masih diyakini sebagai wadah dalam pembentukan sumber daya manusia yang diinginkan. Melihat begitu pentingnya pendidikan dalam pembentukan sumber daya manusia, maka peningkatan mutu pendidikan merupakan hal yang wajib dilakukan secara berkesinambungan guna menjawab perubahan zaman. Masalah peningkatan mutu pendidikan tentulah sangat berhubungan dengan masalah proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang sementara ini dilakukan di lembaga-lembaga pendidikan kita masih banyak yang menggunakan metode mengajar yang tidak mengikuti perkembangan zaman.

Zaman sekarang banyak orang mengukur keberhasilan suatu pendidikan hanya dilihat dari segi hasil. Pembelajaran yang baik adalah bersifat menyeluruh dalam melaksanakannya dan mencakup berbagai aspek, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, sehingga dalam pengukuran tingkat keberhasilannya selain dilihat dari segi kuantitas juga dari kualitas yang telah dilakukan di sekolah-sekolah, hal ini dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai di sekolah.

Hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar. Penilaian hasil belajar mempunyai tujuan tersendiri dalam pembelajaran. Arikunto (2002:169) menyatakan, bahwa tujuan penilaian hasil belajar adalah “untuk dapat mengetahui sejauh mana suatu program berhasil diterapkan”. Hasil belajar dapat digunakan sebagai gambaran penguasaan siswa dan keberhasilan suatu program yang diterapkan serta ketuntasan belajar siswa. Hasil belajar dapat diperoleh melalui tes, baik yang dilaksanakan secara lisan maupun yang dilakukan secara tertulis. Hasil belajar juga merupakan suatu indikator yang penting untuk dapat digunakan dalam melihat keberhasilan/ penguasaan konsep yang telah dipelajari dan ketuntasan belajar siswa.

Hasil belajar yang ingin dicapai harus tercermin dalam tujuan pengajaran (tujuan instruksional), sebab tujuan itulah yang akan dicapai oleh proses pembelajaran, dengan kata lain hasil belajar merupakan apa yang diperoleh siswa dari proses pembelajaran dengan standar ukur sesuai dengan

Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan oleh masing-masing sekolah.

Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan oleh SMP N 1 X (sepuluh) Koto adalah 60 untuk range 0 – 100, hal ini tidak sesuai dengan hasil survai lapangan yang dilakukan pada siswa kelas VII SMP N 1 X (sepuluh) Koto dalam mata pelajaran TIK ditemukan hasil belajar siswa yang masih rendah yaitu berada di bawah KKM yang telah ditetapkan tersebut. Hal ini terlihat pada hasil belajar siswa kelas VII yang tercantum pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Belajar Berupa Nilai Mid Semester Mata Pelajaran Tik Siswa Kelas VII SMP N 1 X (Sepuluh) Koto tahun ajaran 2010/ 2011.

No	Kelas	Jumlah	Siswa yang mendapatkan Hasil belajar < 60	Siswa yang mendapatkan Hasil Belajar $\geq$ 60
1	VII.1	34	19	15
2	VII.2	34	18	16
3	VII.3	35	21	14
4	VII.4	36	23	13
	Jumlah	139	81 (58.27%)	58(41.73%)

Sumber : Guru TIK kelas VII SMP Negeri 1 X (sepuluh) Koto

Berdasarkan tabel 1, dapat di lihat hasil belajar ujian mid semester ganjil pada mata pelajaran TIK siswa kelas VII SMP N 1 X (sepuluh) Koto masih banyak terdapat hasil belajar yang belum tuntas atau masih berada di bawah kriteria kelulusan minimum (KKM). Jumlah siswa yang Persentase hasil belajar < 60 adalah 58.27% sedangkan jumlah siswa yang persentase hasil belajar $\geq$ 60 adalah 41.73%.

Rendahnya hasil belajar siswa kelas VII SMP N 1 X (sepuluh) Koto diperkirakan belum optimalnya model pembelajaran yang digunakan. Sehingga kurang menarik perhatian siswa dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Berdasarkan masalah tersebut, dilakukanlah suatu penelitian dengan judul **“Pengaruh Pembelajaran Kooperatif model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Pada Siswa Kelas VII di SMP N 1 X (Sepuluh) Koto”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Seberapa besar pengaruh pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil belajar siswa kelas VII di SMP N 1 X (sepuluh) Koto.
2. Seberapa besar pengaruh Model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa kelas VII di SMP N 1 X (sepuluh) Koto.
3. Seberapa besar perbedaan Hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) dengan siswa yang pembelajarannya hanya secara Model Pembelajaran konvensional.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka ruang lingkup permasalahan ini dibatasi pada “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Pada Siswa Kelas VII di SMP N 1 X (sepuluh) Koto”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, yang akan diteliti dapat dirumuskan yaitu: “Apakah Terdapat Pengaruh Pembelajaran Kooperatif model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Pada Siswa Kelas VII di SMP N 1 X (sepuluh) Koto”.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk :

1. Mengungkapkan pengaruh Penggunaan Pembelajaran Kooperatif model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas VII di SMP N 1 X (sepuluh) Koto.

F. Manfaat Penelitian

1. Sebagai bahan masukan metode pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran oleh guru dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Sebagai motivasi untuk menimbulkan ketertarikan murid untuk belajar dengan cara belajar menggunakan Pembelajaran Kooperatif model Teams Games Tournament (TGT)
3. Sebagai bahan perbandingan untuk sekolah dalam pemilihan metode pembelajaran yang sesuai pada masing-masing mata pelajaran yang ada di sekolah.