



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR
TEKNIK INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) DI KELAS XI SMA
NEGERI 1 PAINAN**

SKRIPSI

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



Oleh

LULUK AYU UNTARI

NIM. 57640 - 2010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN
KOMPUTER
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**



PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) DI KELAS XI SMA NEGERI 1 PAINAN

Nama : **Luluk Ayu Untari**
Nim : 57640
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, 29 April 2012

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Fasrijal Yakub, M.Pd
Nip. 19470323 197503 1 001

Drs. H. Ahmad Jufri, M.Pd
Nip. 19481201 197602 1 001

**Mengetahui,
Ketua Jurusan**

Drs. Putra Jaya, MT
Nip. 196210201 98602 1 001



PENGESAHAN

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

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe
Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil
Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)
Di Kelas XI SMA Negeri 1 Painan.

Nama : Luluk Ayu Untari
Nim : 57640
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, 29 April 2012

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Ahmaddul Hadi, S.Pd, M.Kom	1
2. Sekretaris	: Drs. Fasrijal Yakub, M.Pd	2
3. Anggota	: Drs. H.Ahmad Jufri, M.Pd	3
4. Anggota	: Drs. Almasri, MT	4



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Luluk Ayu Untari

NIM : 57640

Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Di Kelas XI SMA Negeri 1 Painan.

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan : Teknik Elektronika

Dengan ini 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, 29 April 2012
Yang Menyatakan

Luluk Ayu Untari



ABSTRAK

Luluk Ayu Untari (57658) : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Teknik Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMA N 1 Painan

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kenyataan yang ditemukan dilapangan yaitu di SMA Negeri 1 Painan, belum optimalnya hasil belajar siswa kelas XI dengan standar kriteria minimum pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang ditetapkan sekolah yaitu ≥ 70 dengan rentangan 0 - 100. Adapun tujuan penelitian ini adalah mengungkapkan apakah ada pengaruh metode pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar TIK.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Painan. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposeful sampling*. Instrumen penelitian yang digunakan adalah soal objektif yang dilakukan uji validitas, reliabilitas, daya beda, dan tingkat kesukaran Data dianalisis dengan statistik parametris diantaranya uji normalitas, uji homogenitas varians dan uji hipotesis.

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan *Team Games Tournament* dengan skor mean = 76,42 lebih baik dari pada model pembelajaran pembelajaran langsung dengan skor mean = 70,44. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari pada rata-rata hasil belajar kelas kontrol.

Kata Kunci : Metode Pembelajaran Kooperatif, *Team Games Tournament* dan TIK



KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya untuk dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Teknik Informasi dan Komunikasi (TIK) Di SMA Negeri 1 Painan* ”.

Terwujudnya penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Drs. Fasrijal Yakub, M.Pd selaku Pembimbing I
2. Bapak Drs. H. Ahmad Jufri, M.Pd selaku Pembimbing II.
3. Bapak Ahmaddul Hadi, M.Kom selaku Penguji I.
4. Bapak Drs. Almasri, MT selaku Penguji II
5. Ibuk Dewi Kurnia Putri, S.Pd selaku guru TIK SMA N 1 Painan.
6. Bapak Tukino, S.Pd, M.Si selaku kepala SMA N 1 Painan.
7. Seluruh Staf Pengajar dan Staf Tata Usaha SMA N 1 Painan
8. Teristimewa untuk Bapak dan Ibu tercinta, yang senantiasa selalu memberikan doa dan semangat kepada Penulis.
9. Semua rekan yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

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, 29 April 2012

Penulis

Luluk Ayu Untari



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Hasil Belajar	7
B. Peserta Didik	8
C. Model Pembelajaran Langsung	10
D. Model Pembelajaran Kooperatif	14



- E. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT17
- F. Teknologi Informasi dan Komunikasi23
- G. *Microsoft Excel*24
- H. Penelitian Relevan26
- I. Kerangka Berfikir27
- J. Hipotesis28

- BAB III METODE PENELITIAN

 - A. Jenis Penelitian.....29
 - B. Lokasi Penelitian.....30
 - C. Variabel dan Data Penelitian.....30
 - D. Populasi dan Sampel Penelitian31
 - E. Instrumen Penelitian33
 - F. Prosedur Penelitian38
 - G. Teknik Analisis Data.....40

- BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

 - A. Deskripsi Data44
 - B. Analisis Data46
 - C. Pembahasan48

- BAB V PENUTUP

 - A. Kesimpulan50
 - B. Saran50

- DAFTAR PUSTAKA.....51

- LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Belajar Siswa Kelas XI Semester 2 tahun 2010/2011 SMA N 1 Painan.....	2
2. Sintaks Pembelajaran Langsung.....	13
3. Sintaks Pembelajaran Kooperatif.....	16
4. Kriteria Penghargaan Tim.....	19
5. SK dan KD TIK SMA N 1 Painan Kelas XI Semester dua.....	24
6. Jumlah Populasi.....	31
7. Distribusi Sampel.....	33
8. Klasifikasi Indeks Reliabilitas Soal.....	35
9. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal.....	36
10. Klasifikasi Indeks Daya Beda Soal.....	37
11. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran.....	39
12. Deskripsi Data Skor dan Nilai Tes Akhir Kelas Sampel.....	44
13. Ketuntasan Tes Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	45
14. Nilai Rata-rata, Simpangan Baku, dan Varian Kelas Sampel.....	45
15. Uji Normalitas dengan Menggunakan Rumus Chi Kuadrat.....	46
16. Uji Homogenitas.....	46
17. Data Hasil Uji Hipotesis.....	47



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Penempatan pada Meja Turnamen.....	20
2. Peta Konsep Materi Ajar Kelas XI Semester 2 SMA N 1 Painan	25
3. Kerangka Berfikir	27



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Poin Turnamen	53
2. Silabus	54
3. RPP Kelas Eksperimen.....	56
4. RPP Kelas Kontrol	61
5. Materi Ajar.....	65
6. Skedul Penelitian.....	75
7. Urutan Kelompok dan Daftar Kelompok	76
8. Lembar Kegiatan TGT	77
9. Lembar Pertanyaan dan Jawaban	80
10. Skor Turnamen	85
11. Rekognisi Tim	86
12. Kisi-kisi Soal Tes Uji Coba	87
13. Soal Tes Uji Coba	88
14. Kunci Jawaban Soal Tes Uji Coba.....	91
15. Distribusi Skor Soal Uji Coba.....	92
16. Analisis Soal Uji Coba	93
17. Analisis Tingkat Kesukaran, Daya Beda, dan Validitas Soal Uji Coba....	98
18. Kisi-kisi Soal Valid	99
19. Soal Tes Valid.....	100
20. Kunci Jawaban Soal Tes Valid	102
21. Nilai Tes Kelas Eksperimen	103
22. Nilai Tes Kelas Kontrol.....	104
23. Uji Normalitas.....	105
24. Uji Homogenitas	107
25. Uji Hipotesis	109
26. Tabel r Product Moment	110
27. Tabel Chi Kuadrat	112



28. Tabel Distribusi t.....	113
29. Tabel Distribusi F.....	114
30. Surat Izin Meneliti dari Dinas Pendidikan Pesisir Selatan	
31. Surat Izin Meneliti dari SMA Negeri 1 Painan	



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kegiatan umum dalam kehidupan manusia. Dengan pendidikan, manusia berusaha mengembangkan potensi dimilikinya, mengubah tingkah laku ke arah lebih baik. Proses pendidikan khususnya di Indonesia selalu mengalami penyempurnaan pada akhirnya menghasilkan suatu produk atau hasil pendidikan yang berkualitas. Berbagai usaha telah dilakukan oleh pengelola pendidikan untuk memperoleh kualitas dan kuantitas pendidikan dalam rangka peningkatan prestasi belajar siswa atau peserta didik.

Undang-Undang Dasar 1945 menyebutkan bahwa tujuan Nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Pilar penting dan strategis dalam mewujudkan tujuan tersebut adalah guru. Seorang guru harus mengetahui siswa seperti apa yang akan dididik, lingkungan belajar, karakteristik, pola belajar, daya tangkap, sikap, dan kendala yang dihadapi dalam belajar.

Kesuksesan seorang guru direfleksikan melalui hasil belajar. Menurut Rusman (2010:13), "Penilaian dilakukan oleh guru terhadap hasil pembelajaran untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik, serta digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar, dan memperbaiki proses pembelajaran".



Hasil observasi yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Painan kelas XI, ditemukan hasil belajar MID Semester siswa kelas XI SMA Negeri 1 Painan pada mata pelajaran TIK dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) ≥ 70 belum maksimal, hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Belajar Mid Semester Siswa Kelas XI Semester 2 tahun 2010/2011 SMA Negeri 1 Painan.

Kelas	Jumlah Siswa	Hasil Belajar ≥ 70	%	Hasil Belajar < 70	%
XI IA 1	24	20	83,333	4	16,667
XI IA 2	30	23	76,667	7	23,333
XI IA 3	32	20	62,5	12	37,5
XI IA 4	33	22	66,667	11	33,333
XI IS 1	37	30	81,081	7	18,919
XI IS 2	38	23	60,526	15	39,474
XI IS 3	39	25	64,103	14	35,897

Sumber : Observasi dengan guru TIK SMA Negeri 1 Painan

Melihat tabel 1. hasil belajar siswa kelas XI semester dua tahun 2010/2011 SMA Negeri 1 Painan, kelas XI IS 3 memiliki siswa dengan nilai hasil belajar < 70 sebanyak 14 siswa dari 39 siswa atau 35,897% dan siswa dengan hasil belajar ≥ 70 sebanyak 25 siswa dari 39 siswa atau sebesar 64,103%. Sedangkan untuk kelas XI IS 2, dimana dari 38 siswa terdapat 15 siswa yang mendapatkan nilai < 70 atau sebesar 39,474 % dan hanya 23 siswa yang mendapatkan hasil belajar ≥ 70 atau sebesar 60,526% .

Menganalisa kurang maksimalnya pencapaian hasil belajar semester dua yang diperoleh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Painan dalam mata pelajaran TIK, diduga penggunaan model pembelajaran yang belum optimal mengingat kelengkapan labor komputer, media ajar, dan buku penunjang sudah tersedia dengan baik. Maka perlu adanya model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Adapun model pembelajaran yang dimaksud



adalah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama (Johson dan Johnson, 1998 dalam buku Miftahul, 2011:31).

Model pembelajaran kooperatif yang digunakan adalah *Team Games Tournament* (TGT), karena tipe ini memiliki dimensi permainan sehingga siswa merasa senang dan aktif dalam belajar, terutama jika mengingat umur siswa-siswa SMA yang merupakan remaja yang senang berkelompok, berkompetisi dan bermain maka tipikal remaja ini terpenuhi dalam model pembelajaran TGT ini, ditambah suasana pembelajaran yang berupa permainan dan turnamen akan sangat baik untuk mengantisipasi masalah akhir jam pelajaran sekolah, seperti mengantuk, pikiran yang ingin cepat pulang, keluar kelas dan sebagainya.. Didukung dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh ahli, yaitu ”kajian yang dilakukan Slavin (1977) dan Janke (1978) mengindikasikan bahwa TGT dapat memperbaiki perilaku para remaja dengan gangguan emosi di dalam kelas-kelas mandiri” Slavin dalam buku Narulita (2005:122). Dan pernyataan Parsons dalam buku Slavin di buku Narulita (2005:167), ” Apa yang dilakukan TGT adalah memberikan kesempatan kepada saya sebagai guru untuk menggunakan kompetisi dalam suasana yang konstruktif/ positif”.

Dalam TGT siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Siswa memainkan game ini bersama beberapa siswa dari kelompok yang berbeda pada “meja-turnamen”, di mana masing-masing peserta dalam satu meja turnamen ini adalah para



siswa yang memiliki rekor nilai TIK terakhir yang relatif sama. Peraih rekor tertinggi dalam tiap meja turnamen akan mendapatkan poin untuk timnya.

Bertolak dari pemikiran tersebut, perlu adanya penelitian tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang dituangkan dalam skripsi yang berjudul : **"Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Painan"**.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada kelas XI SMA Negeri 1 Painan sebagian besar belum tercapai dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang diberlakukan ≥ 70 .
2. Keaktifan siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Painan dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk berinteraksi dengan guru masih kurang.
3. Belum adanya penggunaan metode pembelajaran kooperatif pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di kelas XI SMA Negeri 1 Painan.



C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Penelitian ini difokuskan untuk membuktikan pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar mata pelajaran Teknik Informasi dan Komunikasi (TIK) SMA N 1 Painan.
2. Materi ajar dalam penelitian ini disesuaikan dengan materi ajar yang telah berlangsung di kelas XI semester dua SMA Negeri 1 Painan, yaitu *Microsoft Excel*, dengan kompetisi dasar, yaitu membuat dokumen pengolah angka dengan teks, tabel, grafik, gambar dan diagram.
3. Penelitian dilakukan pada semester dua tahun ajar 2011/2012.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang ada maka dapat dirumuskan permasalahan: “Apakah ada pengaruh yang positif dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar TIK siswa kelas XI SMA Negeri 1 Painan”.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dari rumusan masalah, tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah :“Mengungkapkan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) siswa kelas XI SMA Negeri 1 Painan”.



F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberi manfaat:

1. Sebagai bahan pertimbangan bagi tenaga pendidik SMA Negeri 1 Painan untuk melaksanakan tugas dalam proses belajar mengajar, dalam upaya meningkatkan keberhasilan siswa di masa mendatang.
2. Sebagai bahan referensi dan perbandingan dalam melakukan penelitian dimasa yang akan datang.
3. Sebagai masukan untuk memperluas pengetahuan tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hasil Belajar

Blom dalam buku Agus (2010:5) menyatakan, “hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Sedangkan menurut Hamalik (2001:30) “bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada seorang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan tidak mengerti menjadi mengerti. Perubahan terjadi karena adanya latihan dan pengalaman. Perubahan ini bersifat kontinyu, fungsional, positif dan aktif. Hal ini terjadi secara sadar oleh orang yang belajar.

Sudjana (2010: 3) menyatakan, “hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik”.

Agus (2010:5) menyatakan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa:

1. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
2. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.
3. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.
4. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.



Ngalim dalam bukunya (2009:33) menyatakan, “tes hasil belajar ialah tes yang dipergunakan untuk menilai hasil-hasil pelajaran yang telah diberikan oleh guru kepada murid-muridnya atau oleh dosen kepada mahasiswa, dalam jangka tertentu”.

Dari hasil belajar bisa diketahui informasi keberhasilan baik siswa maupun lembaganya, sesuai dengan pernyataan Daryanto (2009:219), “berdasarkan data hasil belajar dapat disimpulkan mutu suatu lembaga pendidikan dan tingkat keberhasilan seorang siswa dalam belajar”.

Jadi hasil belajar adalah gambaran kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya dan dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar sekaligus mutu suatu lembaga.

B. Peserta Didik

Sebelum mengetahui model pembelajaran yang akan digunakan perlu diketahui karakteristik peserta didik yang merupakan subjek pembelajaran. Sesuai pernyataan Sardiman (2011:111), ”...dalam proses belajar-mengajar yang diperhatikan pertama kali adalah siswa/ anak didik (anak berkonotasi dengan tujuan, karena anak didiklah yang memiliki tujuan), bagaimana keadaan dan kemampuannya, baru setelah itu menentukan komponen-komponen lain”.

Kondisi atau masa pada siswa SMA, merupakan masa remaja, dimana pada masa remaja ini memiliki kebutuhan primer dan sekunder, sesuai pernyataan yang dikemukakan oleh Mappiere (1982) dalam buku tim pembina



mata kuliah perkembangan peserta didik (PPD) (2007:36), "...ada dua jenis kebutuhan remaja, yaitu kebutuhan primer dan kebutuhan yang bersifat sekunder. Kebutuhan primer itu menyangkut kebutuhan makan, minum dan tidur dan lain-lain, sedangkan kebutuhan sekunder berupa kebutuhan untuk dihargai, untuk mendapatkan pujian, memperoleh kedudukan dalam kehidupan orang lain, menghasilkan sesuatu atau semacamnya".

Sardiman dalam bukunya (2011: 113) menyatakan, "kebutuhan siswa meliputi kebutuhan jasmani, sosial dan intelektual

1. Kebutuhan jasmani, dalam hal ini olah raga menjadi menu utama disamping kebutuhan makan minum, tidur, pakaian dan sebagainya.
2. Kebutuhan sosial, pemenuhan keinginan untuk saling bergaul sesama siswa dan guru serta orang lain, merupakan salah satu upaya untuk memenuhi kebutuhan sosial anak didik/ siswa. Guru dalam hal ini harus dapat menciptakan suasana kerja sama antar siswa dengan suatu harapan dapat melahirkan suatu pengalaman belajar yang lebih baik.
3. Kebutuhan intelektual, guru harus dapat menciptakan program yang dapat menyalurkan minat masing-masing.

Kyriacou (2009) dalam buku M.Khozim (2011:140) menyatakan, "amat penting dalam pengembangan motivasi murid adalah guru tetap menyampaikan pendirian mereka, melalui tindakan dan harapan, bahwa kerja akademis menarik, berharga dan bernilai dan bahwa kemajuan setiap murid sungguh berarti". Sedangkan menurut Holt (2010:307), "menjadikan sekolah dan ruang kelas sebagai tempat yang dapat memuaskan talentanya, mengejar



minat-minatnya, dan merasakan keragaman serta kekayaan kehidupan yang begitu besar dari orang-orang dewasa serta anak-anak yang lebih tua disekitarnya”. Terkadang siswa yang merasa tidak nyaman dalam belajar disekolah akan merasa mengantuk sehingga tidak berkonsentrasi, tapi bila suasana belajar yang aktif menarik bagi siswa maka siswa cenderung lebih aktif sesuai dengan pernyataan Daryanto (2009:33), ”bila perhatian telah tertarik, akan hilanglah rasa mengantuk dan ini adalah awal konsentrasi”. Jadi jika siswa sudah merasa nyaman dengan lingkungan belajarnya mereka akan lebih fokus untuk berprestasi.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan para ahli, peserta didik yang berada pada masa remaja perlu diperhatikan kebutuhan-kebutuhannya supaya tercapai suasana pembelajaran yang interaktif.

C. Model Pembelajaran Langsung

Model pembelajaran langsung memiliki banyak istilah dalam penyebutannya antara lain; *direct instruction*, *active teaching*, dan *whole class teaching*. ”Penyebutan itu mengacu pada gaya mengajar dimana guru terlibat aktif dalam mengusung isi pelajaran pada peserta didik dan mengajarkannya secara langsung kepada seluruh kelas”, Agus (2010:46). Sedangkan menurut Wina (2006:179) menyatakan, ”strategi pembelajaran ekspositori atau pembelajaran langsung adalah strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal”.



Aunurrahman (2009:169) menyatakan, ”pembelajaran langsung merupakan suatu model pembelajaran dimana kegiatannya terfokus pada aktivitas-aktivitas akademik. Sehingga didalam implementasinya kegiatan pembelajaran guru melakukan kontrol yang ketat terhadap kemajuan belajar siswa”. Sedangkan menurut Agus (2010:47-48) ”Model pembelajaran langsung memiliki pendekatan utama berupa pemodelan atau *modelling*, yaitu mendemonstrasikan suatu prosedur kepada peserta didik. Urutan pemodelan sebagai berikut:

- a. Guru mendemostrasikan perilaku yang hendak dicapai sebagai hasil belajar
- b. Perilaku itu dikaitkan dengan perilaku lain yang telah dimiliki siswa
- c. Guru mendemonstrasikan perilaku tersebut dengan jelas, terstruktur dan disertai penjelasan setiap langkahnya
- d. Peserta didik mengingat langkah tersebut dan menirunya”.

Sumiati dan Asra (2007:16) menyatakan, ”pemodelan, yaitu menghadirkan model sebagai contoh pembelajaran”.

Wina (2006:181-183), menjelaskan prinsip penggunaan strategi ekspositori atau pembelajaran langsung, sebagai berikut:

- a. Berorientasi pada tujuan, tujuan pembelajaran harus dirumuskan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diukur atau berorientasi pada kompetensi yang harus dicapai oleh siswa.
- b. Prinsip komunikasi, menunjukkan proses penyampaian pesan dari seseorang (sumber pesan) kepada seseorang atau sekelompok orang



(penerima pesan). Pesan yang disampaikan dalam hal ini adalah materi pelajaran yang diorganisasikan dan disusun sesuai dengan tujuan tertentu yang ingin dicapai.

- c. Prinsip kesiapan, kesiapan merupakan salah satu hukum belajar. Inti dari hukum belajar ini adalah bahwa setiap individu akan merespons dengan cepat dari setiap stimulus menakala dalam dirinya sudah memiliki kesiapan.
- d. Prinsip berkelanjutan, pembelajaran tidak berlangsung pada satu kali saja, tapi untuk waktu selanjutnya.

Dalam buku Agus (2010:51-52) terdapat sintaks pembelajaran langsung menurut Muijs dan Reynold yang disajikan dalam tabel 2.



Tabel 2. Sintaks Pembelajaran Langsung.

Fase	Perilaku Guru
Fase 1: <i>Directing</i> Pengarahan.	Menjelaskan tujuan pembelajaran kepada seluruh kelas dan memastikan bahwa semua peserta didik mengetahui apa yang harus dikerjakan dan menarik perhatian peserta didik pada poin-poin yang membutuhkan perhatian khusus.
Fase 2: <i>Instructing</i> Memberi petunjuk .	Memberi informasi dan menstrukturisasikannya dengan baik.
Fase 3: <i>Demonstrating</i> Pemodelan	Menunjukkan, mendeskripsikan dan membuat model dengan menggunakan sumber serta display visual yang tepat.
Fase 4: <i>Explaining and illustrating</i> Penjelasan dan penggambaran.	Memberikan penjelasan-penjelasan akurat dengan tingkat kecepatan yang pas dan merujuk pada metode sebelumnya.
Fase 5: <i>Questioning and discussing</i> Bertanya dan diskusi	Guru bertanya dan memastikan seluruh peserta didik ikut ambil bagian, memberi waktu kepada peserta didik untuk menjawab dan merespon jawaban siswa dengan baik kemudian mengarahkan ke diskusi.
Fase 6: <i>Consolidating</i> Penugasan.	Memberi tugas kepada peserta didik baik secara berkelompok ataupun pribadi.
Fase 7: <i>Evaluating pupil's reponses</i> Evaluasi	Mengevaluasi presentasi hasil kerja siswa
Fase 8: <i>Summarizing</i> Menyimpulkan	Merangkum apa yang telah diajarkan dan apa yang sudah dipelajari peserta didik selama dan menjelang akhir pelajaran.

Sumber: Agus (2010:51)

Jadi model pembelajaran langsung memaksimalkan fungsi guru agar tercapai penguasaan materi dan penguasaan keterampilan bagi peserta didik.



D. Model Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Anita (2010:18) dalam bukunya menuliskan, "...cooperative learning bisa didefinisikan sebagai sistem kerja/ belajar kelompok yang terstruktur".

Menurut Roger dan Johson dalam buku Anita (2010:31) unsur-unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

- a. Saling ketergantungan positif.
- b. Tanggung jawab perseorangan.
- c. Tatap muka.
- d. Komunikasi antarmuka.
- e. Evaluasi proses kelompok.

Ibrahim dalam buku Isjoni (2009:71), menyatakan "Pembelajaran kooperatif mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi".

Jadi pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang memfokuskan pada kerja sama kelompok dengan pertanggungjawaban per individu untuk mencapai keberhasilan belajar.

2. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Tiga konsep sentral yang menjadi karakteristik pembelajaran kooperatif sebagaimana dikemukakan oleh Slavin yang diterjemahkan oleh Narulita (2005:10-11), yaitu "penghargaan kelompok, pertanggungjawaban individu, dan kesempatan yang sama untuk berhasil.

a. Penghargaan kelompok

Tim akan mendapatkan sertifikat atau penghargaan-penghargaan, jika menjadi yang terbaik.



b. Pertanggungjawaban individu

Kesuksesan tim bergantung pada pembelajaran individu dari semua anggota tim.

c. Kesempatan yang sama untuk mencapai keberhasilan

Semua siswa memberi kontribusi pada timnya dengan cara meningkatkan kinerja mereka dari yang sebelumnya”.

Jadi dalam TGT memiliki konsep untuk memberikan penghargaan terhadap tim yang yang terbaik. Di dalam tim, siswa dituntut untuk bertanggung jawab terhadap kesuksesan timnya, sehingga semua siswa memiliki peran untuk kesuksesan timnya.

3. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

”Tujuan yang paling penting dari pembelajaran kooperatif adalah untuk memberikan kepada siswa pengetahuan, konsep, kemampuan dan pemahaman yang mereka butuhkan supaya bisa menjadi anggota masyarakat yang bahagiadan memberikan kontribusi” (Slavin yang diterjemahkan oleh Narulita, 2005:33).

Menurut Agus (2010:61), ”model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan pengembangan keterampilan”.

Jadi model pembelajaran kooperatif tidak bertujuan hanya untuk mencapai kesuksesan hasil belajar saja tapi juga pengembangan pribadi siswa untuk lebih baik.



4. Sintaks Pembelajaran Kooperatif

Sintaks atau urutan langkah-langkah perilaku guru dan siswa dalam model pembelajaran kooperatif diuraikan oleh Agus (2010:65) dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Sintaks Pembelajaran Kooperatif

Fase	Perilaku Guru
Fase 1: <i>Present goals and set</i> Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik.	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik siap belajar.
Fase 2: <i>Present information</i> Menyajikan informasi.	Mempresentasikan informasi kepada peserta didik secara verbal.
Fase 3: <i>Organize student into learning teams</i> Mengorganisir peserta didik ke dalam tim-tim belajar.	Memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang tata cara membentuk tim belajar dan membantu kelompok melakukan transisi yan efisien.
Fase 4: <i>Assist team work and study</i> Membantu kerja tim dan belajar.	Membantu tim-tim belajar selama peserta selama peserta didik mengerjakan tugasnya.
Fase 5: <i>Test on the Materials</i> Mengevaluasi	Menguji pengetahuan peserta didik mengenai berbagai materi pembelajaran atau kelompok-kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase 6: <i>Provide recognition</i> Memberikan pengakuan atau penghargaan.	Mempersiapkan cara untuk mengakui usaha dan prestasi individu maupun kelompok.

Sumber: Agus (2010:65)



E. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

“TGT adalah salah satu 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 atau ras yang berbeda”, Rusman (2011:224).

Menurut Saco (2006) dalam buku Rusman (2011:224), “dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing”.

Jadi metode pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan metode pembelajaran yang mengelompokkan siswa ke dalam kelompok-kelompok heterogen, kemudian perwakilan kelompok akan bertanding di turnamen untuk memperebutkan poin yang nantinya diakumulasikan untuk memperoleh gelar tim terbaik.

1. Tahapan dalam TGT

Menurut Slavin dalam buku yang diterjemahkan oleh Narulita (2005:166-167), pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan yaitu : tahap presentasi di kelas (*class precentation*), kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

a. Presentasi di Kelas

Materi dalam TGT diperkenalkan dalam presentasi di kelas. Ini dapat dilakukan dengan pengajaran langsung, guru harus memfokuskan pada unit TGT yang akan dilaksanakan.



b. Kelompok (*team*)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

c. *Game*

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

d. Turnamen

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II dan seterusnya.



e. *Team recognize* (penghargaan kelompok)

Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu, poin turnamen dapat dilihat pada lampiran 1, Hal.53.

Tabel 4. Kriteria Penghargaan Tim

Kriteria (Rata-rata tim)	Penghargaan
40	Tim Baik
45	Tim Sangat Baik
50	Tim Super

Sumber: Slavin dalam buku terjemahan oleh Narulita (2005:175)

Dilihat dari tahapan dalam TGT yang dikemukakan Slavin dapat disimpulkan bahwa, langkah pertama dalam TGT adalah memberikan informasi tentang TGT kepada siswa, kemudian membentuk kelompok siswa, lalu mengadakan kegiatan game, turnamen, dan kelompok yang sukses dalam kegiatan turnamen akan dikenal sebagai tim super, tentu saja dengan criteria yang telah ditentukan.

2. Tahapan pelaksanaan dalam TGT

Berdasarkan buku Salvin yang diterjemahkan oleh Narulita (2005:170-177), kegiatan pelaksanaan TGT dilakukan dengan tahapan berikut:

a. Persiapan

1). Materi

Materi sesuai dengan kurikulum dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang ada. Guru juga perlu menyiapkan



peralatan untuk turnamen dimana satu meja turnamen terdiri dari; kartu-kartu bernomor satu sampai tiga puluh, satu lembar pertanyaan (30 butir), dan jawaban dari lembar pertanyaan .

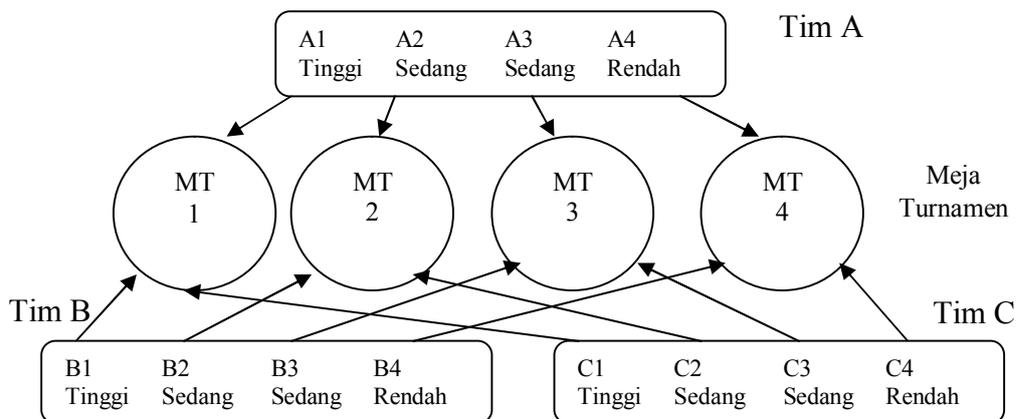
2). Membagi siswa ke dalam tim.

Siswa dibagi dengan mempertimbangkan pemerataan tingkat prestasi tiap kelompok sehingga tidak ada kelompok yang terlalu pandai atau terlalu bodoh.

3). Menempatkan para siswa ke dalam meja turnamen.

Siswa ditempatkan ke meja turnamen sesuai dengan tingkat prestasi siswa sesuai dengan pembentukan tim. Slavin dalam buku terjemahan oleh Narulita (2005:168) membuat pola penempatan meja turnamen untuk tiga kelompok dengan empat anggota kelompok dan empat meja turnamen yang dapat dilihat pada gambar 1.

Hitung jumlah siswa, jika habis dibagi tiga semua meja turnamen akan mempunyai tiga peserta. Namun, jika ada siswa yang berlebih dibagi tiga maka satu atau dua meja pertama akan beranggotakan empat peserta.



Gambar 1. Penempatan pada Meja Turnamen

Sumber: Slavin dalam buku Narulita (2005:168)

b. Pelaksanaan TGT

1). Pengajaran

Gagasan utama: menyampaikan pelajaran

Materi yang dibutuhkan: RPP

2). Belajar tim

Gagasan utama: para siswa mempelajari lembar kegiatan dalam tim mereka

Materi yang dibutuhkan: lembar kegiatan untuk tiap tim

Selama belajar tim siswa dibiarkan memahami atau menjawab lembar kegiatan bersama timnya untuk mempersiapkan semua anggota tim menghadapi turnamen.

3). Turnamen

Gagasan utama: kompetisi tiap peserta dari masing-masing kelompok di meja turnamen.

Materi yang dibutuhkan: lembar pembagian meja turnamen,



lembar pertanyaan dan jawaban, kartu-kartu bernomor yang sesuai dengan pertanyaan, dan lembar skor permainan.

Langkah-langkah turnamen (contoh untuk satu meja turnamen):

- A. Siswa pertama disebut “pembaca” (urutan dapat ditentukan dari nomor kelompok saja) mengocok kartu bernomor, kemudian ambil pada bagian teratas.
- B. Pembaca mencocokkan nomor yang didapat dengan nomor soal pada lembar pertanyaan, lalu pembaca membacakan soalnya dan menjawab, jika jawaban pembaca salah tidak dikenai sanksi.
- C. Kemudian siswa lain, disebut “penantang” secara bergiliran diberi kesempatan untuk menjawab, dimana penantang boleh pas atau tidak menjawab pertanyaan karena jika jawaban salah penantang akan dikenai sanksi untuk mengembalikan kartu nomor, jika ada.
- D. Siklus ini terus berlangsung sampai semua peserta di meja turnamen habis.
- E. Kemudian skor tim akan dikalkulasikan untuk menentukan tim terbaik.

Jadi dalam pelaksanaan TGT perlu disiapkan materi ajar, kartu bernomor, soal turnamen beserta jawabannya. Saat turnamen berlangsung, dalam satu meja turnamen siswa yang membaca soal akan



disebut sebagai pembaca dan siswa yang lain berperan sebagai penantang. Pembaca yang salah menjawab tidak dikenakan sanksi, sedangkan penantang yang salah menjawab akan dikenakan sanksi dengan mengembalikan kartu bernomor jika ada. Siklus terus berlanjut sampai semua siswa dalam satu meja turnamen telah menjadi pembaca.

F. Teknologi Informasi dan Komunikasi

Menurut *Oxford English Dictionary* edisi ke-2 dalam buku Julianto, 2008:33, definisi “teknologi informasi adalah perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*), termasuk di dalamnya jaringan dan telekomunikasi yang biasanya termasuk dalam konteks bisnis atau usaha. Istilah teknologi informasi menjadi bagian dari kegiatan usaha yang memanfaatkan perangkat elektronik komputer”.

Menurut *Australian National Training Authority* (ANTA) dalam buku Julianto, 2008:33, mendefinisikan “teknologi informasi sebagai pengembangan teknologi dan aplikasi dari komputer dan teknologi berbasis komunikasi untuk memproses, menyajikan, mengelola data, dan informasi. Definisi ini mencakup pembuatan hardware dan komponen komputer, pengembangan software komputer dan berbagai jasa yang berhubungan dengan komputer, bersama-sama dengan perlengkapan komunikasi serta pembuatan komponen dan jasanya”.

Munir (2009:33) menyatakan, “tujuan mempelajari teknologi informasi dan komunikasi antara lain:

1. Pada aspek kognitif, dapat mengetahui, mengenal, atau memahami



teknologi informasi dan komunikasi.

2. Pada aspek afektif, dapat bersikap aktif, kreatif, apresiatif dan mandiri dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.
3. Pada aspek psikomotorik, dapat terampil memanfaatkan teknologi informasi untuk proses pembelajara dan dalam kehidupan sehari-hari.

Jadi pengertian teknologi informasi dan komunikasi adalah sebuah media atau alat bantu yang digunakan untuk transfer data baik itu untuk memperoleh suatu data atau informasi maupun memberikan informasi kepada orang lain serta dapat digunakan untuk alat berkomunikasi baik satu arah ataupun dua arah.

G. Microsoft Excel

Berdasarkan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang diterapkan di SMA Negeri 1 Painan, materi ajar pada semester dua kelas XI adalah *Microsoft Excel*, dapat dilihat pada tabel 5. Menurut Arief (2009), “*Microsoft Excel* adalah *General Purpose Electronic Spreadsheet* yang bekerja dibawah Sistem Operasi *Windows*. *Microsoft Excel* dapat digunakan untuk menghitung angka-angka, bekerja dengan daftar data, dan menganalisa data-data serta mempresentasikannya ke dalam bentuk grafik/diagram.”.

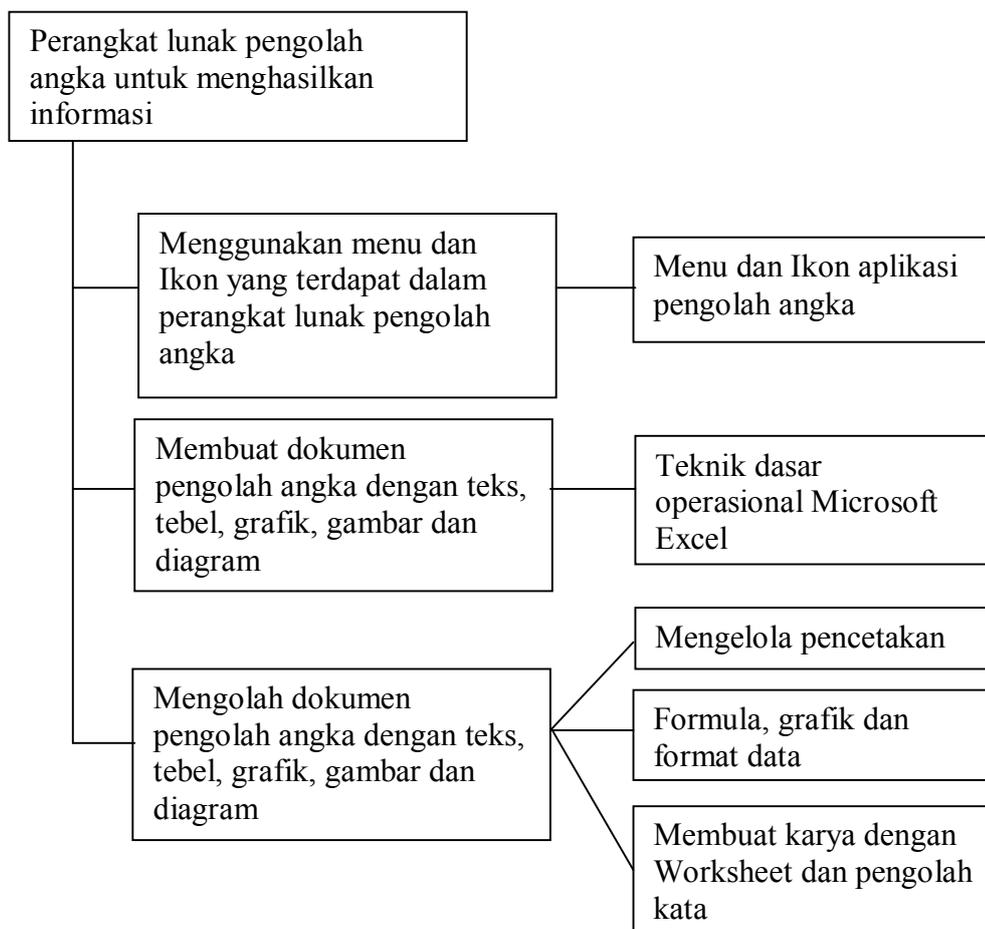
Tabel 5. SK dan KD TIK SMA Negeri 1 Painan Kelas XI Semester 2

Standar Kompetensi (SK)	Kompetensi Dasar (KD)
2. Menggunakan perangkat lunak pengolah angka untuk menghasilkan informasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pengolah angka 2. Membuat dokumen pengolah angka dengan variasi teks, tabel, grafik, gambar, dan diagram 3. Mengolah dokumen pengolah angka dengan variasi teks, tabel, grafik, gambar, dan diagram untuk menghasilkan informasi

Sumber: Guru TIK SMA N 1 Painan



Kompetensi dasar yang dilaksanakan saat penelitian disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran di SMA N 1 Painan, yaitu pada KD 2.2 Membuat dokumen pengolah angka dengan teks, tabel, grafik, gambar dan diagram. Hal ini sesuai dengan peta konsep dalam pembelajaran TIK yang diberlakukan di SMA Negeri 1 Painan, yang terlihat dalam gambar 3.



Gambar 2. Peta Konsep Materi Ajar Kelas XI Semester 2 TIK SMA Negeri 1 Painan

Banyak contoh kegiatan sehari-hari yang menjadi lebih mudah dikerjakan dengan *Microsoft Excel* terutama yang berkaitan dengan perhitungan, keuangan dan statistik. Sebagai aplikasi lembar kerja, dapat menggunakan



Microsoft Excel untuk memasukan data, mengolah dan menampilkannya dalam bentuk grafik. Aplikasi lembar kerja tersebut juga dilengkapi dengan fasilitas formula (rumus) dan makro yang dapat diatur untuk mengitung secara otomatis dan kontinyu.

H. Penelitian Relevan

Dari penelusuran yang telah dilakukan, terdapat beberapa hasil penelitian yang relevan terdapat penelitian yang akan diteliti, diantaranya:

1. Penelitian yang berjudul “Penerapan Strategi *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Sebagai upaya Meningkatkan Motivasi Berprestasi dan Pemahaman Materi Pokok Bioteknologi Pada Siswa Kelas X MA Ibnu Qoyyim” karya Tito Sanjaya, program studi pendidikan Biologi Fakultas Sains dan Teknologi, Tahun 2008, UIN SunanKalijaga Yogyakarta. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Tujuan dari pada penelitian ini, ingin mengetahui keterlaksanaan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* di kelas X putra MA Ibnul Qoyyim, adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi ini dapat terlaksana di kelas X putra dengan jumlah 3 siklus. Tiap siklus dapat mengetahui peningkatan motivasi berprestasi, pemahaman materi pokok bioteknologi serta kompetensi yang dicapai siswa.
2. Penelitian yang berjudul “Penerapan Metode *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Prestasi Belajar Kimia kelas X Semester 1 SMA Colombo Yogyakarta Tahun Ajaran 2007/2008”



karya Hadliroh Duriah Masrohati, program studi Pendidikan Kimia, Fakultas Sains dan Teknologi, tahun 2008, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.[3] Desain penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh perbedaan pada prestasi belajar kimia antar siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode kooperatif tipe TGT dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode kerja kelompok. Adapun hasil dari penelitian ini terdapat perbedaan yang positif dan sangat signifikan pada prestasi belajar kimia dengan menggunakan metode kooperatif tipe TGT.

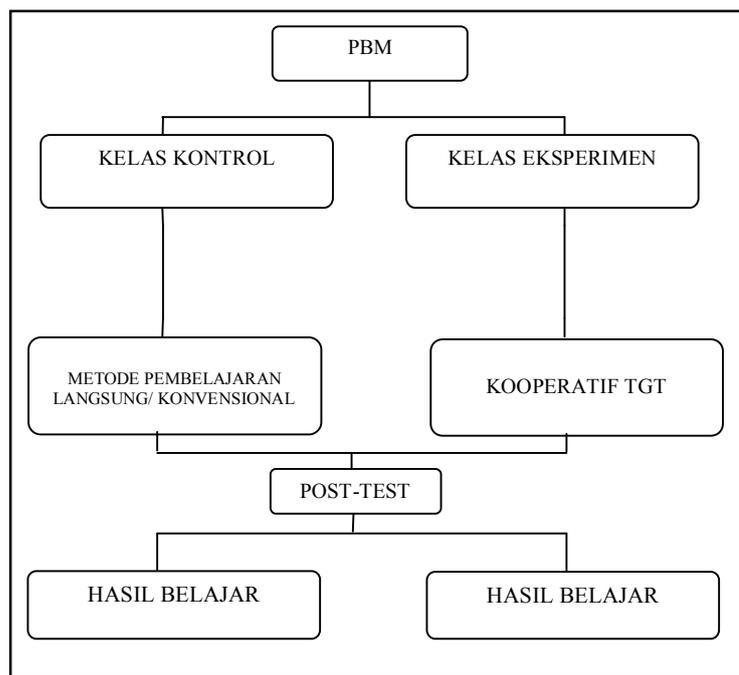
I. Kerangka Berfikir

Selama penelitian akan diadakan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya pelaksanaan metode kooperatif tipe TGT pada kelas eksperimen, meliputi; Pembagian kelompok, Pemberian materi ajar, Kegiatan Game, Perolehan poin kelompok, evaluasi. Sedangkan pada kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran langsung atau konvensional yang meliputi; Pemberian materi ajar (ceramah), Tanya jawab, dan Evaluasi. Jika pelaksanaan pembelajaran pada kelas kontrol dan eksperimen sudah selesai maka siswa pada kedua kelas akan diberikan *Post-Test* yang materi test kelas kontrol dan eksperimen sama. Hasil *Post-Test* kedua kelas sampel akan dibandingkan sehingga akan terlihat pengaruh metode kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar TIK.

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang telah dijelaskan sebelumnya, lebih lanjut dirumuskan ke dalam kerangka berfikir dan



hubungan antar masing-masing variabel yang diteliti dalam penelitian ini, dimana variabel bebas (X) adalah metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dan metode pembelajaran langsung dan variabel terikat (Y) adalah hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Painan. Sehingga dapat digambarkan kerangka berfikir penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 3. Kerangka Berfikir

J. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara antara rumusan masalah dan kajian teori, maka diajukan hipotesis sabagai berikut : “terdapat pengaruh yang lebih baik terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Painan pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ”.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut: bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat memberi pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Painan, dimana hasil belajar kelas eksperimen lebih baik dari hasil belajar kelas kontrol dengan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen = 76,42 dan rata-rata hasil belajar kelas kontrol = 70,44. Dan analisis tes akhir dimana nilai $t_{hitung} = 5,4126$ dan $t_{tabel} = 1,6684$ pada $\alpha = 0,05$ sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan hipotesis penelitian diterima.

B. Saran

Dari penelitian yang telah dilakukan dapat dikemukakan beberapa saran yaitu:

1. Diharapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dipertimbangkan untuk diaplikasikan dalam pembelajaran.



2. Diharapkan penelitian ini memberikan manfaat untuk guru-guru di SMA Negeri 1 Painan sebagai bahan pertimbangan untuk mengaplikasikan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).
3. Dengan adanya hasil penelitian ini semoga dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suiprijono. 2010. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Anas Sudijono. 2001. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Anita Lie. 2010. *Cooperative Learning. Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Arief Rusman.2009. arifrusmanhakim.blogspot.com.(Diakses tanggal 3 April 2012).
- Budiyanto.2012. Budisma.web.id.(Diakses tanggal 28 Februari 2012).
- Daryanto. 2009. *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Jakarta: AV Publisher.
- Haris Hendriansyah. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif. Untuk ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta Selatan: Salemba Humanika.
- Holt, John. 2010. *Mengapa Siswa Gagal*. Jakarta: Erlangga.
- Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif. Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Julianto Arief Setiadi. 2008. *Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Kelas X Semester I*. Jakarta: Kementrian Negara Riset dan Teknologi.
- M. Khozim. 2011. *Effective Teaching Theory and Practice* (Chris Kyriacou. Terjemahan). United Kingdom: Nelson Thornes. Buku asli diterbitkan pertama kali tahun 2009.