

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN
COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS GAME TOURNAMENTS
(TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TI&K)
DI KELAS VIII SMP N 2 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
FIP UNP sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan*



Oleh

SEPNITA SURYANI

88344/2007

**JURUSAN KURIKULUM TEKNOLOGI PENDIDIKAN
KONS. TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAME TOURNAMENTS* (TGT) TERHADAP HASILBELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TI&K) DI KELAS VIII SMP N 2 PADANG

Nama : Sepnita Suryani
NIM : 88344/07
Program Studi : Kons. Teknologi Informasi & Komunikasi
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2011

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Alwen Bentri, M.Pd
NIP. 19610722 198602 1 001

Dra. Eldarni, M.Pd
NIP. 19610116 198703 2 001

PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan didepan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Judul : Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TI&K) Di Kelas VIII SMP N 2 Padang

Nama : Sepnita Suryani

NIM : 88344/07

Prodi : Kons. Teknologi Informasi dan Komunikasi

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2011

Tim Penguji

1. Ketua	: Dr. Alwen Bentri, M.Pd	_____
2. Sekretaris	: Dra. Eldarni, M.Pd	_____
3. Anggota	: Dra. Ida Murni Saan, M.Pd	_____
4. Anggota	: Drs. Azman, M.Si	_____
5. Anggota	: Dra. Zuliarni	_____

ABSTRAK

Sepnita Suryani (2011) : Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Teams Game Tournaments* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TI&K) Di Kelas VIII SMP Negeri 2 Padang

Berdasarkan observasi yang dilakukan diketahui bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi-materi dalam pelajaran TI&K yang bersifat persuasif. Hal ini dibuktikan dengan guru yang masih kurang memanfaatkan metode pembelajaran dalam membantu proses pembelajaran, serta hasil belajar sebagian besar siswa SMP N 2 Padang masih belum mencapai batas kriteria ketuntasan minimal (KKM). Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang menghubungkan kerjasama kelompok dan unsur permainan akademik dengan pembelajaran. Gabungan semua ini dapat menjadi terbosan baru bagi seorang guru dalam menggunakan sebuah metode pembelajaran yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk menyatakan hasil belajar siswa yang menggunakan metode *cooperative* tipe *Teams Game Tournaments* (TGT) pada mata pelajaran TI&K .

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk *quasy experimen* guna melihat perbandingan hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP N 2 Padang yang berjumlah 191 orang yang terdiri dari 6 kelas. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *purposive sampling* dan yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas VIII₁ sebagai kelas eksperimen dan VIII₂ sebagai kelas kontrol, masing-masing kelas tersebut berjumlah 32 orang siswa. Data diperoleh dari hasil tes tertulis yang berupa soal objektif berjumlah 30 butir soal mengenai pokok bahasan menggunakan perangkat lunak pengolah angka dalam menyajikan informasi. Data dianalisis dengan menggunakan rumus uji-t (*t-test*), yang sebelumnya dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

Dari hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen yang menggunakan metode *cooperative learning* tipe TGT adalah 80 dengan standar deviasi yang diperoleh 8,18 dan nilai rata-rata kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional adalah 73,83 dengan standar deviasi yang diperoleh 7,62. Berdasarkan perhitungan uji-t (*t-test*) diperoleh t_{hitung} 3,074 sedangkan pada taraf kepercayaan α 0,05 t_{tabel} 2,000 sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hal ini berarti terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Game Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TI&K dengan dibandingkan dengan hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah.

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis haturkan kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K) Di Kelas VIII SMP N 2 Padang”.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan dalam rangka memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, atas semua bantuan dan bimbingan tersebut penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya.

1. Bapak Dr. Alwen Bentri, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dra Eldarni, M.Pd selaku Pembimbing II serta Penasehat Akademis Penulis yang telah memberikan bantuan dan bimbingan arahan dan motivasi dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Azman, M.Si selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak/ibu dosen beserta karyawan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.

5. Bapak Kepala Sekolah dan majelis guru SMP Negeri 2 Padang yang telah memberikan izin.
6. Rekan-rekan seperjuangan mahasiswa Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu.

Semoga Allah SWT membalas semua jasa baik tersebut dan menjadi catatan kemuliaan di sisi Allah SWT. Amin.

Akhirnya penulis berharap adanya kritik dan saran sehingga skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya dalam rangka pengembangan dan peningkatan profesional guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan di masa yang akan datang. Semoga Allah SWT memberkati dan meridhoi kita semua. Amin Ya Rabbal 'Alamin.

Padang, September 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Hakekat Proses Belajar Mengajar	8
B. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)	11
C. Model Pembelajaran Kooperatif	15
D. Hasil Belajar Siswa	29
E. Kerangka Konseptual	31
F. Hipotesis.....	32

BAB III	METODE PENELITIAN	33
	A. Jenis Penelitian.....	33
	B. Populasi Dan Sampel	33
	C. Desain Penelitian.....	35
	D. Jenis Dan Sumber Data	36
	E. Teknik Dan Alat Pengumpul Data	36
	F. Teknik Analisis Data.....	37
	G. Instrumen/ Alat Ukur	41
	H. Prosedur Penelitian	41
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
	A. Deskripsi Data.....	43
	B. Analisis Data	47
	C. Pembahasan.....	51
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	54
	A. Kesimpulan	54
	B. Saran.....	55
	DAFTAR PUSTAKA	55
	LAMPIRAN	56

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif	16
2. Populasi Dan Sampel Penelitian	35
3. Desain Penelitian.....	35
4. Langkah Persiapan Perhitungan Uji Bartlett.....	39
5. Data Hasil Belajar TI&K Kelas VIII1 (Kelas ekperimen).....	44
6. Data Hasil Belajar TI&K Kelas VIII2 (Kelas kontrol)	45
7. Hasil Belajar TIK siswa	47
8. Hasil Perhitungan Uji Liliefors	48
9. Hasil uji homogenitas kelas ekperimen dan kontrol	49
10. Data Hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	49
11. Hasil Pengujian dengan Uji-t	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Pengaturan Meja Turnamen	27
2. Kerangka Konseptual	31
3. Grafik dan Nilai Kelas Eksperimen	45
4. Grafik dan Nilai Kelas Kontrol	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus	57
2. RPP Kelas Eksperimen	63
3. RPP Kelas Kontrol	73
4. Bahan Ajar	77
5. Kisi-Kisi Soal Tes	82
6. Lembar Soal Tes	87
7. Kunci Jawaban Soal Tes	90
8. Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	91
9. Hasil Belajar Kelas Kontrol	92
10. Perhitungan Mean dan Varians Skor Belajar TI&K Kelas Eksperimen	93
11. Perhitungan Mean dan Varians Skor Belajar TI&K Kelas Kontrol.....	94
12. Uji Normalitas Kelas Ekperimen	95
13. Uji Normalitas Kelas Kontrol	96
14. Uji Homogenitas	98
15. Tabel Nilai Z	99
16. Tabel Nilai Kritis untuk Uji Liliefors.....	100
17. Tabel Nilai Chi Kuadrat	101
18. Surat Penugasan Dosen Pembimbing.....	102
19. Surat Izin Penelitian dari Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.....	104
20. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Padang	105
21. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	106

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan investasi yang paling utama bagi setiap bangsa, apalagi bagi bangsa yang sedang berkembang, yang giat membangun negaranya. Untuk itu perlu dilakukan peningkatan mutu pendidikan dengan berbagai cara, salah satunya adalah berusaha untuk memahami bagaimana peserta didik, dan bagaimana informasi yang diperoleh dapat diproses dalam pikiran mereka. Perlu disadari bahwa peserta didik merupakan sumber daya manusia sebagai aset bangsa yang sangat berharga. Oleh sebab itu, perlu diupayakan penerapan metode pembelajaran yang tepat agar menghasilkan lulusan yang benar-benar kreatif dan inovatif, sehingga potensi yang ada pada diri peserta didik dapat berkembang secara utuh dan optimal. Seperti yang terdapat dalam UURI No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan nasional (2008: 2) yang berbunyi:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No. 20 tahun 2003 tersebut, maka dunia pendidikan berperan penting dalam mengembangkan potensi manusia. Proses pengembangan potensi manusia itu melalui proses pembelajaran. Menurut UURI No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (2008: 5) menyatakan “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Didalam proses

pembelajaran siswa Sekolah Menengah dibimbing untuk mandiri dalam mempelajari semua mata pelajaran yang telah ditetapkan. Salah satu mata pelajaran yang berperan dalam mengembangkan potensi siswa yaitu mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Mata pelajaran TIK adalah mata pelajaran keahlian yang memperkenalkan Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi kepada siswa. Dimasukkannya pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi pada kurikulum pendidikan, diharapkan dapat mempersiapkan siswa dalam menghadapi tantangan zaman, dan mengikuti perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat. Perubahan informasi berlangsung sangat cepat. Jika tidak diikuti maka akan ketinggalan. Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi telah diwajibkan pada Sekolah Menengah merupakan bentuk aplikasi perkembangan teknologi yang semakin pesat pada dunia pendidikan. Ini bentuk nyata dalam rangka memberikan keterampilan kepada siswa, sehingga dengan keterampilan yang dimiliki, mereka mampu bersaing dalam dunia kerja.

Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat memperkaya wawasan dan pengetahuan siswa mengenai teknologi. Akan tetapi, penggunaan metode pembelajaran hendaklah tepat dan efektif, agar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Untuk mencapai semua itu, maka pendidik harus menguasai segala sesuatu yang berhubungan dengan proses belajar mengajar, sarana dan prasarana serta komponen-komponen utama pembelajaran, seperti media, metode, dan strategi untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMP N 2 Padang, diketahui bahwa selama ini siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi-materi dalam pelajaran TIK. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar sebagian besar siswa SMP N 2 Padang masih belum mencapai batas kriteria ketuntasan minimal (KKM), yaitu kurang dari nilai 75 yang merupakan nilai batas kriteria minimal SMP N 2 Padang. Serta guru yang masih kurang memanfaatkan sumber belajar dalam membantu proses pembelajaran, padahal banyak jenis sumber belajar baik sumber belajar yang dirancang (*learning resources by design*) maupun sumber belajar yang sudah tersedia dan tinggal dimanfaatkan (*learning resources by utilization*).

Pada awal mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas VIII SMP N 2 Padang, dilandasi dengan teori-teori yang mendukung aplikasi kerja di labor komputer sekolah tersebut. Jika pembelajaran dilakukan di labor, sementara materi pelajaran tidak mengenai aplikasi dengan komputer, hal ini akan mengganggu konsentrasi siswa. Karena pertimbangan tersebut guru Teknologi Informasi dan Komunikasi melakukan pembelajaran di kelas. Jika pembelajaran di lakukan di labor, maka akan memecah konsentrasi siswa dalam belajar dan pembelajaran menjadi tidak efektif. Pembelajaran di kelas juga kurang optimal. Metode pembelajaran konvensional masih merupakan metode mengajar utama oleh guru dalam mengajar. Metode pembelajaran konvensional merupakan metode mengajar yang masih didominasi oleh metode ceramah, dan kegiatan pembelajaran dikendalikan penuh oleh guru. Penggunaan metode ceramah pada pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, menjadikan pembelajaran

masih didominasi oleh guru sementara aktivitas siswa rendah. Hal ini terlihat dari kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh siswa selama pembelajaran berlangsung seperti, berbicara dengan teman sebangku., membaca buku mata pelajaran lain, dan ketika guru mengajukan pertanyaan untuk melihat pemahaman siswa, banyak siswa yang tidak mampu menjawab dengan sempurna. Rendahnya aktivitas belajar siswa, bermuara pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa. Hendaknya guru merancang metode yang dapat menimbulkan aktivitas siswa dalam belajar dan menghilangkan persepsi yang ada pada siswa. Salah satunya dengan memilih metode yang mampu membawa kondisi belajar di labor ke dalam kelas, sehingga walaupun teori tetap menyenangkan bagi siswa. Metode yang mampu menciptakan suasana tersebut dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu metode pembelajaran *cooperative Teams Games Tournamnet (TGT)*. Metode pembelajaran TGT merupakan metode pembelajaran yang menghubungkan kerjasama kelompok dan unsur permainan akademik dengan pembelajaran. Dari hasil telaah yang dilakukan oleh Slavin dari tahun 1972 sampai dengan 1986, 45 buah hasil penelitian mengenai pengaruh pembelajaran *cooperative* terhadap hasil belajar siswa, menunjukkan hasil belajar akademik kelas *cooperative* signifikan tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Peningkatan belajar terjadi tidak tergantung pada usia siswa, mata pelajaran atau aktivitas belajar, tugas-tugas belajar yang kompleks seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, dan pembelajaran konseptual meningkat secara nyata pada saat digunakan metode-metode *cooperative*. Jika guru sudah menggunakan metode dan strategi yang tepat dan siswa sudah menghilangkan

persepsi bahwa Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah pelajaran praktek menggunakan komputer di labor, dengan sendirinya motivasi untuk belajar meningkat dengan sendirinya akan mengiringi aktivitas mereka dalam belajar, yang muaranya dapat meningkatkan hasil belajar yang mereka peroleh.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka peneliti memberi judul penelitian ini “**Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Cooperative Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K) Di Kelas VIII SMP N 2 Padang**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Rendahnya penguasaan siswa terhadap materi TIK.
2. Guru tidak menggunakan strategi/metode yang bervariasi untuk materi TIK.
3. Sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi – materi dalam pelajaran TIK.
4. Hasil belajar rata-rata yang dicapai siswa masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum).

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, secara umum permasalahan yang akan diteliti adalah pengaruh penggunaan metode pembelajaran *cooperative* tipe *Teams*

Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) kelas VIII SMP N 2 Padang.

Sedangkan secara lebih khusus penelitian ini akan difokuskan pada mata pelajaran TIK, pada bahasan menggunakan perangkat lunak pengolah angka dalam menyajikan informasi dikelas VIII SMP N 2 Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Apakah terdapat Pengaruh penggunaan metode pembelajaran *cooperative* tipe TGT pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP N 2 Padang?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk:

1. Mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran *cooperative Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TI&K) dan siswa yang tidak menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TI&K)
2. Mengetahui Pengaruh penggunaan pembelajaran *cooperative Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TI&K) terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP N 2 Padang.

F. Manfaat penelitian

Sesuai dengan permasalahan penelitian hipotesis yang akan dibuktikan maka, manfaat dari penelitian ini adalah :

- a. Bagi siswa, menambah wawasan dan meningkatkan aktivitas serta hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas VIII SMP N 2 Padang.
- b. Menambah wawasan dan sebagai informasi bagi guru TIK di SMP N 2 Padang dalam menggunakan pembelajaran *cooperative Teams Games Tournament* (TGT) di kelas VIII SMP N 2 Padang.
- c. Sebagai pedoman bagi kepala sekolah untuk memotivasi guru untuk menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.
- d. Sebagai persyaratan dalam menyelesaikan program studi Strata Satu (S1) pada Fakultas Ilmu Pendidikan jalur skripsi.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kajian Teori

1. Hakekat Belajar

Belajar merupakan proses yang ditandai oleh adanya perubahan tingkah laku pada diri seseorang. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan, keterampilan, maupun nilai sikap. Jadi secara umum belajar dapat diartikan suatu upaya secara keseluruhan perubahan dalam diri individu baik yang menyangkut aspek perubahan tingkah laku maupun perubahan fisiologis. Dalam berinteraksi antara individu dengan lingkungannya dalam rangka pemenuhan kebutuhan memungkinkan lebih mampu berhubungan dengan lingkungannya, yang mencakup kebutuhan fisik, mental, dan spiritual. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1998:156) bahwa belajar adalah proses melibatkan orang perorangan sebagai kesatuan organisme sehingga terjadi perubahan pada pengetahuan keterampilan dan sikap. Disamping itu Djafar (2005:82) juga mengatakan bahwa belajar adalah proses orang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan, dan sikap. Dari kutipan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pada dasarnya belajar merupakan suatu perubahan menuju kearah yang lebih baik. Perubahan tersebut mencakup aspek tingkah laku keterampilan dan pengetahuan sesuai yang dikemukakan oleh Slavin (2000:4) belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah prilakunya sebagai akibat pengalaman. Jadi hakekat belajar dapat dipahami berdasarkan pengertian belajar itu sendiri.

Depdikbud (1994:3) mengemukakan bahwa: “ belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku setelah terjadinya interaksi dengan sumber belajar. Sumber belajar ini dapat berupa buku, lingkungan, guru atau sesama teman. Sesuai dengan definisi diatas terlihat bahwa belajar adalah proses yang menghasilkan perubahan tingkah laku seseorang. Proses pembelajaran menekankan bahwa betapa pentingnya interaksi sesama individu dalam belajar.

Dalam belajar setiap siswa harus mempunyai sikap yang baik sebagai bukti siswa telah mengalami proses belajar dan disamping itu siswa juga dituntut mengetahui dan mengerti tentang prinsip-prinsip belajar yang ada. Prinsip-prinsip belajar antara lain: perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung,berpengalaman, pengulangan, tantangan, balikan, penguatan dan perbedaan individu (Dimiyati dan Mudjiono (1998:42)). Ini semua dapat dijadikan guru sebagai acuan dalam pelaksanaan proses belajar yang diadakan disekolah. Sehingga apa yang diinginkan guru terhadap siswa yang mengalami belajar tercapai dengan baik.

Dalam prinsip pembelajaran dalam kurikulum 2004 proses pembelajaran tidaklah mudah untuk distandarkan karena pembelajaran sangatlah kondisional. Ini berarti pembelajaran tergantung pada kondisi saat itu. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1998:157) “pembelajaran merupakan proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan dan sikap”. Secara formal proses pembelajaran berlangsung disekolah. Proses pembelajaran

berlangsung dengan adanya guru sebagai komponen pengajar dan siswa sebagai subjek belajar.

Ini berarti siswa memegang peranan yang penting dalam terjadinya proses pembelajaran. Pembelajaran ini tidak akan terlaksana bila salah satu komponen tidak ada.

2. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Mengajar pada dasarnya dianggap sebagai proses penyampaian pengetahuan kepada siswa. Dalam hubungan tersebut gurulah yang lebih dominan dan lebih aktif, dipihak lain murid lebih bersifat pasif dan menerima. Menurut Tim MKDK (2002:39), mengemukakan pembelajaran pada dasarnya adalah upaya bimbingan terhadap siswa yang bersangkutan secara sadar dan terarah berkeinginan untuk belajar dan memperoleh hasil belajar seoptimal mungkin sesuai dengan keadaan dan kemampuannya.

Oleh sebab itu, pembelajaran yang kondusif harus diciptakan oleh guru, agar peserta didik mempunyai keinginan belajar. Guru harus mampu memperhatikan berbagai faktor yang mendukung proses pembelajaran diri sendiri, seperti keadaan siswa, metode, media serta sumber belajar yang digunakan. Kegiatan belajar dan pembelajaran tidak dapat dipisahkan karena pembelajaran kondisi yang diciptakan untuk melakukan proses perubahan tingkah laku, sedangkan belajar merupakan aktivitas yang dilakukan dalam proses perubahan tingkah laku tersebut.

Dengan demikian dengan disimpulkan bahwa belajar mengajar dalam arti luas adalah suatu proses yang mengarah pada suatu perubahan. Perubahan

yang terjadi sebagai akibat dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan yang mencakup pengetahuan, keterampilan, pengalaman, dan wawasan yang dapat dimanfaatkan sebagai bekal hidup. Jadi dari proses pembelajaran peserta didik akan memperoleh sesuatu yang dapat dijadikan bekal dalam mempertahankan kelangsungan hidup mereka.

B. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

1. Defenisi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mempunyai dua pengertian yaitu Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi. Teknologi Informasi, mempunyai pengertian luas yang meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi dan proses pengolahan informasi menurut Sulistyono (1998:15).

Teknologi Informasi adalah penggunaan teknik untuk pengadaan, penyimpanan, temu balik analisis, serta komunikasi dan informasi dalam bentuk numerik, teks atau tekstual. Citra atau suara terutama dengan menggunakan mikroprosesor beserta berbagai aspeknya. Dalam Teknologi Informasi terdapat 2 komponen utama yaitu komputer dan telekomunikasi.

Teknologi yang telah berkembang saat ini tidak terlepas dari penggunaan Teknologi Informasi yang dijadikan sebagai teknik dalam pengadaan, pemrosesan dan penyimpanan informasi. Menurut Depdiknas (2003:7),

Teknologi Informasi dan Komunikasi di dalam 2 aspek, yaitu Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi. Teknologi Informasi mempunyai pengertian luas yang meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan, penggunaan alat bantu, manipulasi dan pengelolaan informasi. Teknologi Komunikasi

mempunyai pengertian segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke perangkat yang lain.

Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan suatu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala aspek yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengetahuan, dan transfer atau pemindahan informasi antar media menggunakan teknologi tertentu.

2. Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pembelajaran

a. Karakteristik Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

- 1) Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan kajian secara terpadu tentang data, informasi, pengolahan dan metode penyampaiannya. Keterpaduan berarti masing-masing komponen saling terkait bukan merupakan bagian yang terpisah-pisah atau parsial.
- 2) Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi berupa tema-tema essential, aktual dan global yang berkembang dalam kemajuan teknologi pada masa kini, sehingga mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan pelajaran yang dapat mewarnai perkembangan perilaku dalam kehidupan.
- 3) Tema-tema essential dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan perpaduan cabang-cabang ilmu komputer, matematika, teknik elektro, elektronika, telekomunikasi, sibernetika, dan informatika itu sendiri. Tema-tema essential

tersebut berkaitan dengan kebutuhan pokok akan informasi sebagai ciri abad 21 seperti pengolahan kata, spreadsheet, persentasi, basis data, internet dan e-mail,. Tema-tema tersebut terkait dengan aspek kehidupan sehari-hari.

Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dikembangkan dengan pendekatan interdisipliner dan multidimensional. Dikatakan interdisipliner karena melibatkan berbagai disiplin ilmu dan dikatakan multidimensional karena berdampak dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Materi yang diajarkan dalam mata pelajaran TIK sangat berguna dalam menyikapi perkembangan teknologi yang semakin canggih dan berdampak dalam berbagai aspek kehidupan.

3. Tujuan Pembelajaran TIK

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai siswa sekolah menengah yang memiliki tujuan yang jelas. Menurut Depdiknas (2003:7). Tujuan TIK secara umum yaitu agar siswa memahami alat teknologi komunikasi secara umum termasuk komputer (*computer literate*) dan memahami informasi (*information literate*), artinya siswa mengenal istilah-istilah pada komputer yang umum digunakan.

4. Ruang Lingkup TIK

Menurut Depdiknas (2003:8), ruang lingkup mata pelajaran TIK disekolah adalah sebagai berikut:

a. Aspek konsep, pengetahuan, dan operasi dasar

Aspek ini mencakup identifikasi hakekat, dampak TIK, identifikasi etika dan moral dalam penggunaan TIK, menjelaskan syarat-syarat kesehatan dan keselamatan kerja (K3) dalam menggunakan perangkat TIK, mengidentifikasi perangkat keras dan lunak dalam sistem informasi serta dasar-dasar jaringan komputer.

b. Aspek pengolahan informasi untuk produktifitas

Aspek ini mencakup perlakuan operasi dasar komputer dan penggunaan sistem operasi, penggunaan *software* dan pemanfaatan jaringan.

c. Aspek pemecahan masalah, eksplorasi dan komunikasi

Aspek ini mencakup pembuatan karya dengan pengolah kata dan lembar kerja (*worksheet*), penggabungan dokumen, membuat karya dengan program presentasi, mencari informasi dan berkomunikasi melalui internet.

C. Metode Pembelajaran *Cooperative*

a. Hakikat *Cooperative Learning* (Pembelajaran *Cooperative*)

1. Pengertian *Cooperative Learning*

Pembelajaran *cooperative* merupakan variasi dari metode pembelajaran dimana siswa bekerjasama dalam kelompok kecil untuk membantu satu sama lain dalam mempelajari suatu materi. Dari kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa setiap anggota kelompok dapat bekerjasama dan saling membantu untuk mempelajari suatu materi pelajaran atau tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Guru sangat berperan dalam pembelajaran *cooperative*, dimana guru berfungsi sebagai fasilitator dan sebagai konsultan dalam membimbing kerja kelompok siswa. Guru harus dapat memotivasi siswa untuk aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar.

Pembelajaran *cooperative* merupakan pembelajaran yang terpusat pada siswa, hal ini dibuktikan dari aktifitas siswa selama pembelajaran berlangsung, siswa bekerjasama dengan anggota kelompok untuk mempelajari materi dan menyelesaikan tugas-tugas, serta memberikan penjelasan pada kelompok. Untuk itu, pembelajaran *cooperative* itu harus mempunyai unsur-unsur supaya hasil pembelajaran itu dapat tercapai secara maksimal. Menurut Ibrahim (2006:6) ada beberapa unsur pembelajaran *cooperative*:

- a) Siswa dalam kelompoknya haruslah beranggapan bahwa mereka
“sehidup sepenanggungan bersama”

- b) Siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu di dalam kelompoknya seperti miliknya sendiri
- c) Siswa haruslah melihat bahwa semua anggota di dalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama.
- d) Siswa haruslah berbagi peran tugas dan bertanggung jawab yang sama diantara anggota kelompoknya
- e) Siswa akan dikenakan hadiah/penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua anggota kelompok.
- f) Siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama dalam proses belajarnya
- g) Siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani kelompok *Cooperative*.

Dari unsur-unsur diatas dapat dikatakan bahwa pembelajaran kelompok merupakan pembelajaran yang setiap anggotanya saling membantu antara satu sama lainnya. Setiap anggota dituntut untuk bisa memberikan pendapat, ide, dan pemecahan masalah sehingga dapat tercapai tujuan belajar. Menurut Ibrahim (2000:10). Pembelajaran *cooperative* memiliki enam tahap, seperti terlihat dalam tabel:

Tabel 1. Langkah-langkah metode pembelajaran *cooperative*

Kegiatan	Tingkah Laku Guru
Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar
Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan mendemonstrasikan atau lewat bahan bacaan
Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana membentuk dan membantu setiap kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien
Membimbing kelompok bekerja dan belajar evaluasi	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka
	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Kegiatan	Tingkah laku guru
Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil individu dan kelompok

Penilaian dalam pembelajaran *Cooperative* terdiri dari nilai individual dan nilai kelompok. Nilai individual diperoleh dari jawaban LKS yang dikerjakan siswa, sedangkan nilai kelompok, dengan cara mencari nilai rata-rata yang disumbangkan masing-masing anggota kelompok (Ibrahim, 2000:57).

a. Tujuan *Cooperative Learning*

Pengembangan pembelajaran *cooperative* bertujuan untuk pencapaian hasil belajar, penerimaan terhadap keragaman dan pengembangan keterampilan. Nur (2008:3) menyatakan:

1)Pencapaian hasil belajar. Pembelajaran *cooperative* juga bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik, 2) penerimaan terhadap individu. Penerimaan yang luas terhadap orang yang berbeda menurut ras, budaya, tingkat sosial, kemampuan maupun ketidakmampuan. Pembelajaran *cooperative* memberi peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang kondisi untuk bekerja saling

bergantung satu sama lain atau tugas-tugas bersama, dan melalui penggunaan struktur penghargaan *cooperative*, serta belajar untuk menghargai satu sama lain. 3) pengembangan keterampilan. Tujuan penting dari pembelajaran *cooperative* adalah untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi.

Metode *cooperative learning* ini diharapkan dapat meningkatkan segala potensi yang ada pada diri siswa. Selain peningkatan hasil belajar, keterampilan siswa untuk bekerjasama dalam kelompok akan meningkat. Rasa tanggung jawab mereka pun akan terlatih dengan baik.

b. Prinsip *Cooperative Learning*

Terdapat lima prinsip yang harus dilaksanakan dalam metode *cooperative learning*, hal ini dinyatakan oleh Nur (2008:6) yakni “ 1) belajar siswa aktif, 2) belajar bekerja 3) pembelajaran partisipatorik, 4) *reactive teaching* (mengaktifkan pembelajaran), 5) pembelajaran yang menyenangkan.”

Proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Cooperative Learning* berpusat pada siswa. Aktifitas belajar lebih dominan dilakukan siswa, melalui belajar bersama-sama dengan anggota kelompok sampai masing-masing siswa dapat memahami materi pembelajaran yang mengakhiri dengan membuat laporan kelompok dan individual.

Selain itu, proses pembelajaran juga dilalui dengan bekerjasama dalam kelompok sehingga terbentuk pengetahuan baru dari hasil kerjasama mereka. Melalui metode ini siswa belajar dengan melakukan sesuatu secara bersama-sama untuk melakukan dan membangun pengetahuan yang menjadi tujuan pembelajaran.

Untuk menerapkan metode *cooperative learning* guru perlu menciptakan metode yang tepat agar seluruh siswa mempunyai motivasi belajar yang tinggi, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik serta dapat meyakinkan siswanya.

c. Unsur *cooperative learning*

Metode *cooperative learning* terdapat beberapa unsur yang saling terkait satu dengan lainnya. Johnson (dalam Nur, 2008:8) menyatakan bahwa ada lima unsur dasar yang terdapat dalam struktur *Cooperative Learning*, yaitu sebagai berikut:

1) Saling ketergantungan positif, kegagalan, dan keberhasilan kelompok merupakan tanggung jawab untuk menguasai materi pelajaran 2) interaksi yang terjadi melalui diskusi akan memberikan keuntungan bagi semua anggota kelompok. 3) evaluasi proses kelompok, keberhasilan belajar dalam kelompok ditentukan oleh proses kerja kelompok.

Sedangkan Arends (dalam Nur, 2008:9) berpendapat bahwa unsur-unsur dasar *cooperative learning* adalah sebagai berikut:

1) Siswa dalam kelompoknya haruslah beranggapan bahwa mereka bekerjasama. 2) siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu di dalam kelompoknya. 3) siswa haruslah melihat bahwa semua anggota di dalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama. 4) siswa haruslah membagi tugas dan bertanggung jawab yang sama diantara anggota kelompoknya. 5) siswa akan dikenakan atau diberikan hadiah atau penghargaan yang juga dikenakan atau diberikan hadiah atau penghargaan yang juga dikenakan untuk semua anggota kelompok. 6) siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajar. 7) siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang dipelajari dalam kelompoknya.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa pembelajaran *cooperative* ini mempunyai unsur yakni saling ketergantungan

secara positif berarti bahwa anggota-anggotanya kelompok merasakan mereka bekerja bersama. Melalui pembelajaran tersebut tanggung jawab individu akan tercipta dengan adanya keinginan untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugas bersama. Pengelompokkan secara heterogen yang dilakukan dengan menempatkan siswa menurut prestasi, kecerdasan, etnik, dan jenis kelamin dapat dilakukan oleh guru. Hal ini dapat dilakukan dalam rangka mempromosikan sistem tutor sebaya, dan juga dapat memperbaiki hubungan siswa.

Keterampilan-keterampilan *cooperative* hendaknya lebih menekankan pada kesesuaian dengan karakteristik masing-masing pelajaran. Pemrosesan interaksi kelompok memiliki dua aspek. Pertama, menjelaskan tentang keberfungsian kelompok. Kedua, kelompok akan mendiskusikan apakah interaksi mereka akan diperbaiki. Interaksi tatap muka antar siswa terjadi ketika siswa ditanya untuk bekerja secara independen untuk seperangkat masalah, mencari, dan menemukan jawaban sendiri-sendiri kemudian berjumpa dalam kelompok untuk mendiskusikan jawaban-jawaban tersebut.

Berdasarkan uraian diatas maka karakteristik dari belajar *cooperative* adalah kelas dibagi atas kelompok-kelompok kecil, anggota kelompok terdiri dari beberapa orang siswa yang memiliki kemampuan akademik yang bervariasi serta memperhatikan jenis kelamin. Selain itu, siswa juga belajar dalam kelompoknya dengan bekerjasama untuk menguasai materi pelajaran

dengan saling membantu dan sistem penghargaan lebih berorientasi kepada kelompok dari pada individu.

d. Metode-metode *cooperative*

Cooperative learning memiliki beberapa tipe. Pembagian tipe tersebut berbeda untuk setiap ahli. Menurut Nur (2008:51-83) membagi *cooperative learning* atas: “*student teams achivement division* (STAD). 2) *teams games tournaments* (TGT). 3) *teams assisted individualization* (TAI). 4) *cooperative integrated reading and composition* (CIRC). 5) *group investigation* (GI). 6) *metodejigsaw*, 7) *metodeco-op*.”

Sedangkan dalam (http://www.geocities.com/maryono_80/BABI.doc/08/04/2008/08:15) membagi “*cooperative learning* atas: 1) *student teams achivement divison* (STAD). 2) *teams games tournaments* (TGT). 3) *metodeJigsaw*. 4) *numbhered Head together* (NHT)”.

Berdasarkan pendapat diatas, maka berikut uraian dari masing-masing tipe:

1) *Students Teams Achivement Division* (STAD)

Student teams achivement division (STAD) adalah satu tipe pembelajaran *cooperative* yang paling sederhana dimana siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerjanya, suku, dan jenis kelamin. Guru menyajikan pelajaran kemudian siswa bekerja dalam tim untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut.

2) *Teams Games Tournament (TGT)*

Teams games tournament (TGT) adalah suatu metode pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Setelah itu, siswa pindah ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan atau masalah yang diberikan oleh guru.

3) *Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC)*

Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC) adalah sebuah program komprehensif dalam pengajaran membaca dan menulis untuk kelas tinggi Sekolah Dasar, dimana mereka membacakan satu sama lain, membuat prediksi, ikhtiar, menulis tanggapan berlatih pengejaan serta pembendaharaan kata.

4) *Group Investigation (GI)*

Group Investigation (GI) adalah salah satu pembelajaran *cooperative* yang memperbolehkan siswa merancang dan melakukan suatu pembelajaran dalam kelompok mereka. Keberhasilan pelaksanaan metode ini tergantung dengan latihan-latihan berkomunikasi dari keterampilan sosial lain yang dilakukan sebelumnya.

5) *Numbered Head Together (NHT)*

Metode ini melibatkan para siswa dalam *review* bahan yang tercakup dalam pelajaran dan mengecek atau memeriksa pemahaman

mereka tentang isi pelajaran tersebut. Dalam metode ini, siswa ditempatkan dalam kelompok, kemudian guru memberikan satu nomor untuk satu siswa. Nomor tersebut berfungsi untuk mewakili kelompok pada saat dipanggil.

6) *Jigsaw*

Metode *jigsaw* dapat digunakan bila mana materi harus dikaji dalam bentuk narasi tertulis. Metode ini paling cocok digunakan dalam pelajaran-pelajaran semacam kajian sosial, sastra, beberapa ilmu pengetahuan (*sains*), dan berbagai bidang yang terkait yang tujuan pembelajarannya adalah memperoleh konsep bukan keterampilan.

7) *Metode co-op*

Metode *co-op* hampir mirip dengan investigasi kelompok, tapi menempatkan kelompok-kelompok dalam kerjasama satu dengan yang lain untuk mengkaji topik kelas. Dalam metode ini memungkinkan siswa untuk bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil, kemudian memberikan kesempatan bagi mereka untuk saling tukar pemahaman yang baru dengan teman-teman sebaya.

8) *Think Pair Share (TPS)*

Metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir dan merespon serta saling bantu satu sama lain. dalam metode ini, guru terlebih dahulu memberikan materi pelajaran. Kemudian memberi sebuah pertanyaan yang harus dipikirkan baik individu maupun berpasangan.

e. **Pembelajaran *Cooperative Tipe Teams Games Tournament (TGT)***

1) Pengertian

TGT mula-mula dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edwards, merupakan metode pembelajaran *cooperative* John Hopkins yang pertama. TGT menggunakan presentasi guru, kerja tim dan turnamen. Dalam TGT (Nur, 2008:53) pembelajaran didahului dengan penyajian materi pelajaran oleh guru dan dilanjutkan dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada mahasiswa berupa LKS.

Kemudian siswa mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan di dalam kelompok masing-masing. Setelah siap diskusi kelompok, wakil dari masing-masing kelompok melaporkan hasil kerjanya ke depan kelas. Akhirnya siswa ditempatkan pada meja-meja turnamen.

2) Kelebihan TGT

Kelebihan *Teams Games Tournament* adalah sebagai berikut:

- a. Bekerja secara kelompok atau tim mereka dilibatkan secara aktif dalam berdiskusi serta dalam memecahkan masalah mereka secara bersama dan menjadikan siswa sebagai pusat kegiatan belajar.
- b. Menciptakan suasana belajarnya yang menarik dan menyenangkan dengan melakukan permainan turnamen sehingga siswa tidak menjadi bosan.
- c. Peningkatan belajar tidak tergantung pada usia siswa, mata pelajaran, atau aktivitas belajar.

- d. Dapat meningkatkan hasil belajar, kecakapan individual maupun kelompok dalam pemecahan masalah, meningkatkan komitmen, dapat menghilangkan prasangka buruk terhadap teman sebayanya.

3) Langkah-Langkah TGT

a. Presentasi Kelas

Kegiatan pembelajaran tipe TGT dimulai dengan penyajian materi yang diawali dengan pendahuluan, menjelaskan materi, dan latihan terbimbing. Dalam pendahuluan, ditekankan pada apa yang akan dipelajari siswa dalam tugas kelompok dijelaskan mengapa hal itu penting dipelajari. Kegiatan ini dilakukan untuk memotivasi rasa ingin tahu siswa.

b. Kerja Tim

Tim tersusun dari lima sampai enam siswa yang mewakili heterogenitas kelas dalam kinerja akademik dan jenis kelamin. Fungsi utama tim adalah menyiapkan anggotanya agar berhasil menghadapi tournament. Setelah guru mempresentasikan materi tim tersebut berkumpul untuk mempelajari LKS.

Untuk menyelesaikan tugas kelompok siswa mengerjakan secara berpasangan, kemudian saling mencocokkan jawabannya dan memeriksa ketepatan jawabannya dengan jawaban teman sekelompok. Bila ada siswa yang mengemukakan pertanyaan, teman sekelompoknya bertanggung jawab untuk menjawab sebelum mengajukan pertanyaan kepada guru.

c. Permainan

Permainan yang diberikan pada siswa berupa kartu bernomor yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan komitmen yang dirancang untuk mengetes pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan latihan tim. Permainan dimainkan pada meja-meja yang berisi empat atau lima siswa yang memiliki kemampuan akademik sama atau mendekati sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan berusaha menjawab setiap pertanyaan yang sesuai dengan nomor kartu tersebut. Diadakan aturan tantangan yang memungkinkan seorang pemain mengemukakan jawaban berbeda untuk menantang jawaban lainnya.

d. Turnamen

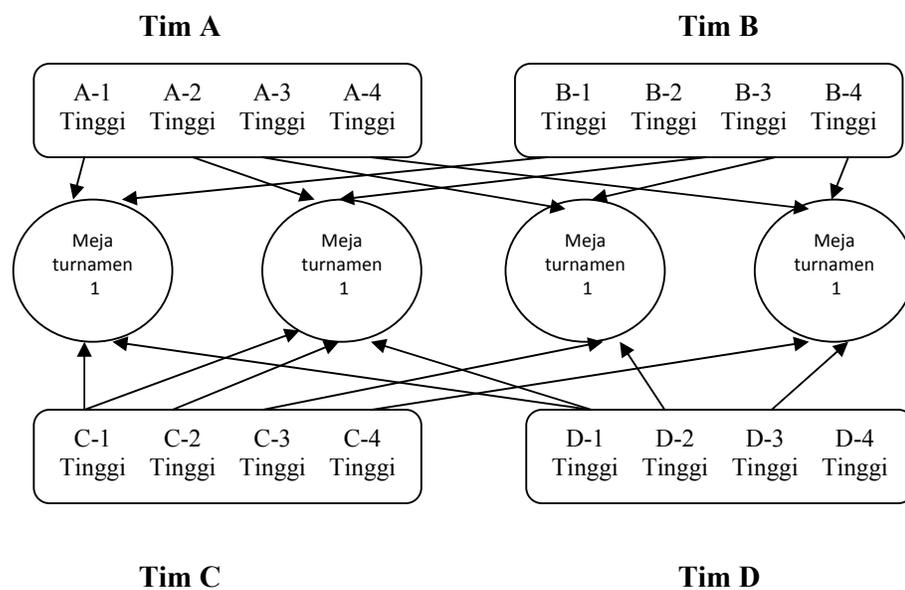
Turnamen merupakan struktur bagaimana dilaksanakannya permainan tersebut. Turnamen dilaksanakan setelah guru menyelesaikan presentasi kelas dan tim-tim memperoleh kesempatan berlatih dengan LKS.

1) Pada Permulaan Turnamen

Diinformasikan kepada siswa untuk menyusun meja dan menugasi mereka secara bersama-sama menyusun meja-meja tersebut untuk dijadikan meja turnamen. Menugaskan salah seorang siswa untuk membagi kartu permainan, satu tumpuk kartu bernomor, dan satu lembar kartu skor permainan pada setiap meja. Untuk turnamen pertama, guru menetapkan siapa yang akan

bertanding pada meja permainan. Menetapkan tiga siswa peringkat atas dalam kinerja yang lalu pada meja 1, masing-masing siswa mewakili timnya. Tiga siswa berikutnya pada meja 2, dan seterusnya. Gambar 1 menunjukkan hubungan antara tim-tim heterogen itu dengan meja-meja homogen.

Gambar 1. Pengaturan Meja-meja Turnamen



2) Pada Saat Permainan

Pembaca mengocok kartu dan mengambil sebuah kartu paling atas. Ia kemudian membaca keras pertanyaan pada kartu tersebut. Misalnya, siswa mengambil kartu bernomor 10 menjawab pertanyaan nomor 10.

Setelah pembaca tersebut memberikan sebuah jawaban, siswa disebelah kirinya memiliki kesempatan untuk menantang dan menyampaikan jawaban yang berbeda, bila menyatakan pas atau

tidak menggunakan kesempatan tersebut atau jika penantang kedua mempunyai jawaban yang berbeda dari dua jawaban pertama, penantang kedua dapat menantang.

Sementara itu, penantang kedua harus hati-hati, karena mereka akan kehilangan sebuah kartu (yang telah berhasil dikumpulkan) apabila jawaban mereka salah. Setiap orang menjawab, menantang atau pas, penantang kedua (permainan yang berada disebelah kanan pembaca), mencocokkan dengan lembar jawaban dan membacakan jawaban yang benar menyimpan kartu tersebut. Bila ada jawaban yang salah, ia harus mengembalikan kartu yang ia menangkan sebelumnya (bila ada) ke tumpukan kartu. Apabila tidak satupun jawaban benar, kartu tersebut dikembalikan ke tumpukan. Permainan berlanjut sampai waktu yang ditetapkan guru, sampai jam pelajaran habis atau tumpukan kartu habis.

3) Pada Permainan Tersebut Berakhir

Para pemain mencatat banyak kartu yang mereka menangkan pada lembar skor permainan.

4) Penentuan Pemenang

Sepuluh menit sebelum akhir pelajaran, guru memberitahu waktu habis dan meminta siswa berhenti bermain dan menghitung kartu mereka. Apabila setiap siswa telah menghitung poin turnamen, minta seorang siswa mengumpulkan lembar skor

permainan tersebut. Bagi tim yang mendapat skor tiga tertinggi akan mendapatkan penghargaan dari guru. Penghargaan bisa berupa benda/sertifikat, hal ini akan membuat siswa merasa bangga dan untuk selanjutnya bias memacu siswa lebih aktif lagi.

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat pemahaman dan penguasaan seseorang terhadap pelajaran, yang mana berupa pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap setelah seseorang mengalami proses belajar. Gagne dalam Tengku (2001:82), mengemukakan hasil belajar merupakan kapabilitas atau kemampuan yang diperoleh dari hasil belajar. Dimyanti dan Mudjiono (1999:200) menjelaskan hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut ditandai dengan skala nilai berupa huruf, kata, atau angka. Selanjutnya Bloom dalam Tengku (2001:83), membagi hasil belajar dalam 3 ranah yaitu:

- a. Ranah kognitif, yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek, yaitu: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b. Ranah afektif, yaitu: berkenaan dengan pengenalan, respon, penilaian, organisasi, pemeranan atau pelukisan tokoh.
- c. Ranah psikomotor, yaitu: berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak yang terdiri dari 6 aspek yaitu persepsi, kesiapan, respon terpimpin, mekanisme, gerakan keterampilan kelompok, dan gerakan ekspresif.

Dari pendapat-pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah tingkat penguasaan seseorang terhadap materi yang disajikan dalam proses belajar mengajar yang diwujudkan dalam bentuk angka dan huruf. Hasil belajar yang dicapai hendaknya mempunyai pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar, mempunyai sikap yang positif terhadap proses belajar dan mempunyai sikap ya percaya diri. Suatu aktivitas pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila pembelajaran tersebut dapat mewujudkan sasaran dan hasil belajar tertentu.

2. Hasil Belajar TIK

Setiap mata pelajaran memiliki karakteristik sendiri, demikian pula dengan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Maka guru harus melakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa sesuai dengan karakteristik kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi yang dinilai. Sebagaimana yang terdapat dalam kurikulum 2004 oleh Depdiknas (2004:14) dinyatakan bahwa:

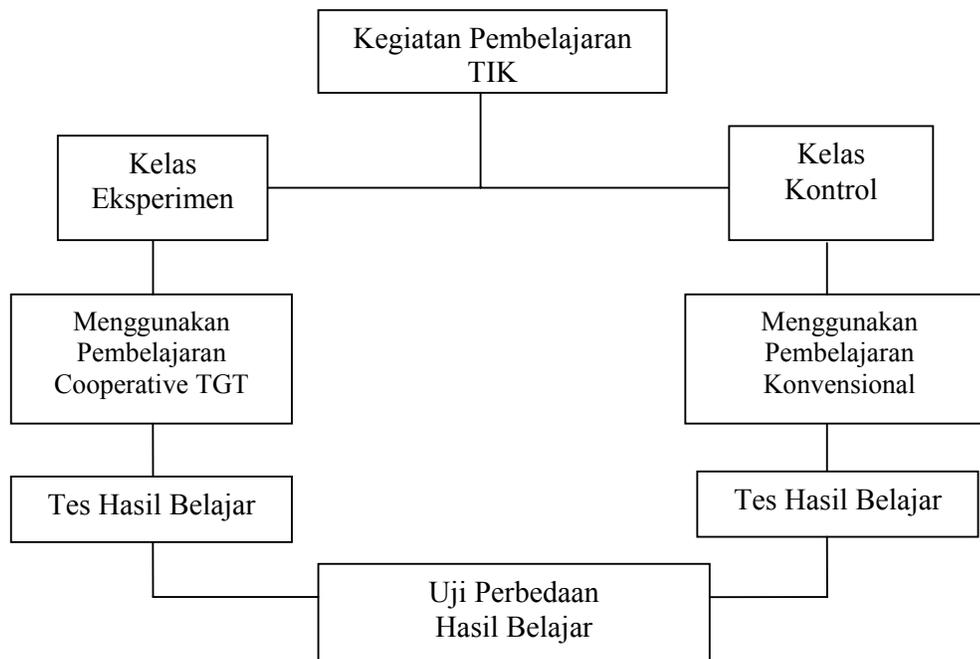
Penilaian pada domain pengetahuan/pemahaman siswa dapat dilakukan melalui tes tertulis dan tes lisan, sedangkan penilaian pada domain keterampilan dan sikap siswa dalam mengaplikasikan sesuatu dapat dilakukan dengan tes perbuatan atau penilaian produk yang dihasilkan siswa.

Bentuk penilaian lainnya bisa dengan portofolio, sebagai kumpulan hasil karya siswa. Dalam penelitian ini, siswa diberi tes tertulis berupa pilihan ganda, dari hasil tes itulah diketahui hasil belajar siswa.

E. Kerangka Konseptual

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dikemukakan kerangka konseptual pembelajaran *cooperative* TGT yang mana dalam proses pembelajaran diperlukan langkah yang strategis termasuk dalam pemikiran dan penggunaan yang tepat. Adapaun materi yang akan dieksperimenkan dalam pembelajaran TIK yaitu penggunaa perangkat lunak pengolah angka dalam menyajikan informasi.

Pembelajaran *cooperative* TGT dalam pembelajaran TIK sangat membantu guru untuk mengkondisikan keadaan pembelajaran di labor ke dalam kelas dan dalam mencapai tujuan yang ingin dicapai. Untuk lebih ringkasnya, dapat digambarkan dalam kerangka konseptual sebagai berikut:



Gambar 2: Kerangka Konseptual

F. Hipotesis

Hipotesis yang akan dibuktikan dalam penelitian ini adalah:

H_0 : tidak terdapat pengaruh pada siswa dengan pembelajaran *Cooperative Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa dengan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran TI&K dalam menggunakan perangkat lunak pengolah kata untuk menyajikan informasi di kelas VIII pada taraf signifikansi 0,05%

H_1 : terdapat pengaruh pada siswa dengan pembelajaran *Cooperative Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa dengan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran TI&K dalam menggunakan perangkat lunak pengolah kata untuk menyajikan informasi di kelas VIII pada taraf signifikansi 0,05%

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dikemukakan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VIII di SMP Negeri 2 Padang serta saran-saran yang dirasa perlu sesuai dengan hasil penelitian.

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata yang diperoleh kelompok eksperimen sebesar 80 sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh kelompok kontrol sebesar 73,83. Jadi dari nilai rata-rata kedua kelompok, menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang belajar dengan menggunakan metode pembelajaran *cooperative* tipe TGT memperoleh nilai rata-rata “lebih tinggi” dibandingkan dengan kelompok kontrol yang belajar tidak dengan menggunakan metode pembelajaran *cooperative* tipe TGT.
2. Hasil uji hipotesis di dapat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $(3,074 > 2,000)$ yang di buktikan dengan taraf signifikan α 0,05 yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada kelompok eksperimen yang belajar dengan menggunakan metode pembelajaran *cooperative* tipe

TGT dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan metode pembelajaran cooperative tipe TGT dalam pembelajaran.

3. Terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Game Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TI&K dibandingkan dengan hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah.

B. Saran

Adapun saran-saran yang dapat diberikan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kepada guru khususnya guru mata pelajaran TIK untuk dapat menerapkan metode pembelajaran *cooperative* tipe TGT, karena siswa dapat lebih belajar mandiri tidak selalu bergantung pada guru pada saat proses pembelajaran.
2. Diharapkan kepada guru bidang studi untuk dapat menggunakan beraneka strategi pembelajaran yang salah satunya yaitu metode pembelajaran *cooperative* tipe TGT mengenai hal-hal yang berkaitan dengan bidang studi seperti materi yang bersifat narasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Hamadi. (2005). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Arikunto, Suhartini. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Bumi Aksara
- Asma, Nur. (2008). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Padang: UNP Press
- Budi Sutedjo. (2006). *Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Yogyakarta: Intan Pariwara
- Daryanto. (2005). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Depdiknas. (2003). *Standar Kompetensi Mata Pelajaran TIK di SMP*. Jakarta: Balitbang
- Dimiyanti dan Mudiono. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Etin Solihatin. (2005). *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- http://www.geocities.com/maryono_80/BABI.doc/08/04/2008/08:15)
- Liche Seniati, dkk. (2005). *Psikologi Eksperimen*. Jakarta: PT. Indeks
- Masrial. (1993). *Teras Kuliah Belajar Mengajar Aktif*. Padang: PT. Indeks
- Ridwan. (2004). *Belajar Mengajar Aktif*. Padang: Angkasa Raya
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Slavin, Robert. (1995). *Cooperative Learning Theory, Research and Practice*. The Jonn Hopkins University
- Sudjana, Nana. (2005). *Metoda Statistik*. (1982). Bandung: Trarsito.
- Sulistyo Basuki. 1998. *Dasar-dasar Teknologi Informasi*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Syafril. 2005. *Statistic Lanjutan*. Padang: FIP-UNP
- Tengku Zahara Djafar. 2001. *Kontribusi Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar*. Jakarta: UNP