

**PENGARUH MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN TI&K KELAS VII
DI SMP N 3 X KOTO SINGKARAK**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Program Studi Teknologi Pendidikan*



Oleh

MARIES SYAMELI PUTRI

72249/2006

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

HALAMAN PENGESAHAN

**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum
dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang**

Judul : **Pengaruh Model *Team Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TI&K Kelas VII di SMP N 3 X Koto Singkarak**

Nama : Maries Syameli Putri

NIM/BP : 72249/2006

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2011

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Prof. Dr. H. Nurtain NIP. 19410606 196504 1 001	1. _____
2. Sekretaris	: Dra. Fetri Yeni J, M.Pd NIP. 19611011 198602 2 001	2. _____
3. Anggota	: Dra. Zuwirna, M.Pd NIP. 19580517 198503 2 001	3. _____
4. Anggota	: Dra. Zuliarni NIP. 19590727 198503 2 001	4. _____
5. Anggota	: Abna Hidayati, M.Pd NIP. 19830126 200812 2 002	5. _____

PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGARUH MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN TI&K KELAS VII
DI SMP N 3 X KOTO SINGKARAK**

Nama : Maries Syameli Putri
NIM/BP : 72249/2006
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2011

Disetujui oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. H. Nurtain
NIP.19410606 196504 1 001

Dra. Fetri Yeni J, M.Pd
NIP.19611011 198602 2 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya 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, Februari 2011

Yang menyatakan,

Maries Syameli Putri

ABSTRAK

MARIES SYAMELI PUTRI (72249-2006): Pengaruh Model *Team Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TI&K Kelas VII di SMP N 3 X Koto Singkarak

Penelitian ini berawal dari fenomena di sekolah bahwa dalam menyampaikan materi pelajaran, guru lebih sering menggunakan model konvensional yakni proses pembelajaran yang selalu menggunakan metode yang sama secara terus menerus digunakan oleh guru, sehingga siswa lebih pasif dan mengakibatkan rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Untuk itu, perlu dicari model pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran TI&K. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model *Team Games Tournament*, dimana model TGT ini melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya (mengajar rekan satu tim) dan mengandung unsur permainan dan reinforcement sehingga menumbuhkan tanggung jawab individu maupun kelompok. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh dari penggunaan model *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VII di SMP N 3 X Koto Singkarak.

Jenis penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang bersifat quasi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP N 3 X Koto Singkarak yang berjumlah 160 orang yang terdiri dari 5 kelas dan teknik pengambilan sampelnya adalah purposive sampling, yaitu kelas VIIA sebagai kelas eksperimen dan VIIB sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 32 orang siswa. Teknik pengumpul data adalah tes dan alat pengumpulan data yang digunakan adalah lembar tes. Data yang diperoleh diolah dan dianalisis dengan uji perbedaan (t-test). Penelitian ini dilakukan selama tiga kali pertemuan.

Berdasarkan analisis hasil belajar diketahui rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 81,84 daripada rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol 71,09. Dari perhitungan uji perbedaan (t-test) didapat t_{hitung} 4,52 sedangkan t_{tabel} 2,00 dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ (4,52 > 2,00). Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model *Team Games Tournament* (kelas eksperimen) dari kelas VIIA SMP N 3 X Koto Singkarak dibanding kelas yang menggunakan model konvensional (kelas kontrol).

KATA PENGANTAR

Dengan segala kerendahan hati dan keikhlasan yang mendalam, disampaikan puji serta syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala nikmat dan rahmat-Nya, sehingga atas bimbingan dan tuntunan-Nya, penulis dapat menyusun sebuah skripsi dengan judul **“Pengaruh Model *Team Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TI&K Kelas VII di SMP N 3 X Koto Singkarak”**.

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Program Studi Teknologi Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Nurtain selaku dosen pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terwujud.
2. Ibuk Dra. Fetri Yeni J, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Azman, M.Si dan Ibuk Dra. Zuwirna, M.Pd selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

4. Seluruh dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Kepala sekolah, guru dan para staf yang telah memberi izin dan bantuan untuk melaksanakan penelitian disekolah yang beliau pimpin dalam rangka mengumpulkan data-data untuk penyusunan skripsi ini.
6. Ibuk guru bidang studi TIK yang telah memberikan bantuan dan dukungan sehingga berlangsungnya penelitian.
7. Teristimewa buat kedua Orang Tua yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan moril dan materil untuk keberhasilan penulis.
8. Kakak dan adik-adik yang telah memberikan semangat dan motivasi bagi penulis untuk selalu tegar dalam menghadapi tantangan.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah berusaha untuk mengarahkan segala kemampuan yang dimiliki, namun penulis menyadari *tak ada gading yang tak retak*. Begitu juga dengan penyelesaian penulisan skripsi ini tidak terlepas dari kesalahan dan keterbatasan ilmu yang dimiliki. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan dimasa yang akan datang. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Padang, Februari 2011

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR GRAFIK	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Pengertian Belajar	8
B. Teknologi Informasi dan Komunikasi	10
C. Model Pembelajaran Kooperatif.....	11
D. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament...	15
E. Hasil Belajar.....	22
F. Kerangka Konseptual	24
G. Hipotesis Penelitian.....	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	27
B. Populasi dan Sampel	28

C. Jenis dan Sumber Data	29
D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	30
E. Teknik Analisis Data.....	31
F. Prosedur Penelitian	34

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data.....	36
B. Analisis Data	41
C. Pembahasan.....	45

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	49
B. Saran.....	50

DAFTAR PUSTAKA	51
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	53
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel

1. Data Siswa Kelas VII yang Mencapai KKM Mata Pelajaran TI&K	3
2. Jumlah Siswa Kelas VII SMP N 3 X Koto Singkarak	28
3. Kelas Sampel Siswa Kelas VII SMP N 3 X Koto Singkarak	29
4. Langkah Persiapan Perhitungan Uji Bartlett.....	33
5. Hasil Belajar TI&K Kelas VIIA SMP N 3 X Koto Singkarak (Kelas Eksperimen)	38
6. Hasil Belajar TI&K Kelas VIIB SMP N 3 X Koto Singkarak (Kelas Kontrol).....	39
7. Perbandingan Hasil Belajar TI&K Siswa Kelas Eksperimen Dengan Kelas Kontrol	40
8. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar

1. Kerangka Konseptual 25
2. Desain Penelitian..... 27

DAFTAR GRAFIK

Grafik

1. Hasil Belajar TIK Kelas VIIA SMP N 3 X Koto Singkarak (Kelas Eksperimen) 38
2. Hasil Belajar TIK Kelas VIIB SMP N 3 X Koto Singkarak (Kelas Kontrol) 40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Silabus	53
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Untuk Kelas Eksperimen	57
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Untuk Kelas Kontrol	64
4. Lembar Kerja Siswa	70
5. Soal-soal Tes	73
6. Kunci Jawaban Lembar Kerja Siswa	78
7. Kunci Jawaban Soal Tes	80
8. Nilai Hasil Belajar TI&K Siswa Pada Kelas VIIA (Kelas Eksperimen) Dan VIIB (Kelas Kontrol)	81
9. Nilai Hasil Belajar TI&K Siswa Pada Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol Berdasarkan Nomor Urut Siswa	83
10. Perhitungan Means Dan Varians Skor Belajar Kelas Eksperimen (VIIA) Dan Kelas Kontrol (VIIB) di SMP N 3 X Koto Singkarak	84
11. Persiapan Uji Normalitas (Liliefors) dari Nilai Siswa yang Belajar dengan Menggunakan Model TGT Pada Kelas VIIA SMP N 3 X Koto Singkarak	87
12. Persiapan Uji Normalitas (Liliefors) dari Nilai Siswa yang Belajar dengan Menggunakan Model Konvensional Pada Kelas VIIB SMP N 3 X Koto Singkarak	89
13. Persiapan Uji Homogenitas (Uji Bartlett)	91
14. Tabel Nilai Z	93
15. Tabel Nilai Kritis L untuk Uji Lilliefors	94
16. Tabel Nilai Chi Kuadrat	95
17. Tabel Nilai t (untuk uji dua ekor)	96

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Negara berkembang selalu berusaha untuk mengejar ketinggalannya, yaitu dengan giat melakukan pembangunan di segala bidang kehidupan. Dalam bidang pendidikan pemerintah selalu berusaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan berbagai cara seperti mengganti kurikulum, meningkatkan kualitas guru melalui penataran-penataran atau melanjutkan sekolah ke tingkat yang lebih tinggi, memberi dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS) dan sebagainya. Sesuai dengan UU no. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 menyatakan bahwa;

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Dengan memperhatikan isi dari UU No. 20 tahun 2003 tersebut, peneliti berpendapat bahwa tugas seorang pendidik memang berat, sebab kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh keberhasilan pendidikan dari bangsa itu sendiri. Jika seorang guru atau pendidik tidak berhasil mengembangkan potensi peserta didik maka negara itu tidak akan maju, sebaliknya jika guru atau pendidik berhasil mengembangkan potensi peserta didik, maka terciptalah manusia yang cerdas, terampil, dan berkualitas.

Pendidikan merupakan suatu rangkaian peristiwa yang kompleks, disamping itu pendidikan juga merupakan suatu komponen-komponen yang saling menunjang antar satu dengan yang lainnya. Komponen dari sistem pendidikan ini meliputi tujuan, materi pelajaran, pendidik, anak didik, sarana dan prasarana dan lingkungan, di mana semua komponen itu mempengaruhi hasil belajar. Jadi jelas terlihat bahwa pendidikan adalah peristiwa yang kompleks dan melibatkan berbagai macam komponen.

Oleh karena itu, perlunya peningkatan pendidikan di negara kita untuk manusia-manusia yang berkualitas, kreatif dan berakhlak baik. Namun, untuk mencapai semua itu dibutuhkan berbagai cara yang harus dilakukan terutama metode belajar yang sebaiknya digunakan dalam proses pembelajaran.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K) merupakan mata pelajaran baru yang bermanfaat bagi perkembangan wawasan dan pengetahuan generasi muda kita, karena dengan mempelajari mata pelajaran TI&K ini siswa tidak akan ketinggalan informasi dan dapat bersaing dengan negara-negara maju dalam bidang teknologi, informasi, dan komunikasi. Oleh karena pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi ini baru, banyak para generasi muda yang kurang mengenal manfaat dengan mempelajari pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Fenomena yang terlihat dalam pelaksanaan proses pembelajaran guru TI&K di SMPN 3 X Koto Singkarak masih menggunakan paradigma lama, dimana guru mendominasi pembelajaran dan siswa dikondisikan pasif

menerima pengetahuan. Guru memposisikan diri sebagai sumber pengetahuan dan siswa sebagai penyerap pengetahuan. Sehingga pada saat proses pembelajaran banyak siswa yang hanya menerima saja materi pelajaran yang diberikan guru tanpa adanya respons. Hal ini mengakibatkan masih banyaknya siswa yang tidak serius dalam mengikuti pelajaran. Kurikulum yang dipakai di SMPN 3 X Koto Singkarak ini adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang mana dalam proses pembelajarannya, anak didik harus lebih aktif daripada guru. Guru hanya bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator.

Selain itu, faktor lain yang mempengaruhi rendahnya nilai siswa dalam pembelajaran TI&K adalah anggapan siswa bahwa pembelajaran TI&K hanya menggunakan komputer saja sehingga mengakibatkan teori-teori yang seharusnya dipelajari oleh siswa yang berkaitan dengan materi TI&K tidak mereka hiraukan. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran TI&K adalah 70, tidak tercapai optimal, hanya beberapa orang siswa yang mampu mencapai KKM tersebut.

Tabel 1. Data Siswa Kelas VII yang Mencapai KKM Mata Pelajaran TI&K

No	Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ≥ 70	Kelas				
		VIIA	VII B	VII C	VII D	VII E
1	Tuntas	22	18	16	18	18
2	Tidak Tuntas	10	14	16	15	13

(Sumber : Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas VII Semester 1 Tahun ajaran 2010/2011 di SMP N 3 X Koto Singkarak)

Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi pada awal semester di kelas VII memang masih berupa teori saja dan belum memasuki praktek. Oleh sebab itu siswa benar-benar dituntut untuk memahami suatu pokok bahasan dengan cara membaca, memahami dan menerapkannya, hal tersebut tidak akan berhasil tanpa adanya motivasi dari Guru atau siswa itu sendiri. Salah satu cara untuk membangkitkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan mengganti cara / model pembelajaran yang selama ini tidak diminati lagi oleh siswa, seperti pembelajaran yang dilakukan dengan ceramah dan tanya-jawab, model pembelajaran ini membuat siswa jenuh dan tidak kreatif. Suasana belajar mengajar yang diharapkan adalah menjadikan siswa sebagai subjek yang berupaya menggali sendiri, memecahkan sendiri masalah-masalah dari suatu konsep yang dipelajari, sedangkan guru lebih banyak bertindak sebagai motivator dan fasilitator. Situasi belajar yang diharapkan di sini adalah siswa yang lebih banyak berperan (kreatif).

Berdasarkan fenomena yang terjadi, peneliti berusaha mencari model pembelajaran lain, sehingga pembelajaran lebih bermakna dan lebih berkualitas, serta meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang peneliti coba untuk melakukannya adalah model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*. Ketertarikan peneliti mengambil model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*, karena peneliti melihat dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah

diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya (mengajar rekan satu tim) dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks dan menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk membuat penelitian ini dengan judul : **“Pengaruh Model *Team Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TI&K Kelas VII di SMP N 3 X Koto Singkarak”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Siswa kurang memperhatikan dan kurang persiapan dalam pembelajaran sehingga rendahnya hasil belajar siswa yang kurang dari KKM (KKM 70).
2. Adanya siswa yang mengantuk (bosan) pada saat proses pembelajaran berlangsung karena guru masih menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi pelajaran

C. Batasan Masalah

Untuk lebih jelasnya kegiatan penelitian ini, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini, yaitu model pembelajaran yang digunakan saat proses belajar mengajar adalah model *Team Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VII di SMP N 3 X Koto Singkarak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penggunaan model *Team Games Tournament (TGT)* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VII di SMP N 3 X Koto Singkarak”.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Team Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VII di SMP N 3 X Koto Singkarak.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk semua pihak, terutama bagi para pendidik (guru). Adapun manfaat dari penelitian ini :

1. Siswa

- a. Mendorong pribadi siswa aktif dan kreatif dan mendorong tanggung jawab individu maupun kelompok
- b. Siswa beranggapan bahwa kerja kelompok dapat membantu antara siswa yang pandai dengan yang kurang mampu

2. Guru

Dapat menambah wawasan guru dalam mengaplikasikan strategi baru dalam PBM

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pengertian Belajar

Apabila bertanya pada seseorang apakah belajar itu, pasti akan memperoleh jawaban yang bermacam-macam. Hal itu disebabkan karena adanya kenyataan bahwa pengertian belajar itu banyak variasinya. W.H. Burton (Herman Nirwana, dkk 2005:2) memandang “belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu dan individu dengan lingkungannya”.

Menurut Herman Nirwana, dkk (2005:4) “menjelaskan belajar adalah perubahan dalam diri seseorang yang dapat dinyatakan dengan adanya penguasaan pola sambutan yang baru berupa pemahaman, keterampilan dan sikap sebagai hasil proses pengalaman yang dialami”.

Slameto (2003:2) memberikan definisi belajar yaitu: ”Suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Apabila seseorang belajar maka ia akan mengalami perubahan. Perubahan itu berupa kecakapan baru yang terjadi karena usaha dengan sengaja. Belajar merupakan proses perkembangan hidup manusia. Dengan belajar manusia melakukan perubahan kualitatif sehingga tingkah lakunya berkembang. Semua aktivitas dan prestasi hidup manusia tidak lain adalah hasil dari belajar. Orang bekerja berdasarkan apa yang telah dipelajarinya,

belajar itu bukan hanya sekedar pengalaman, tetapi belajar adalah suatu proses bukan suatu hasil.

Gagne (Slameto 2003:13) memberikan dua definisi tentang belajar yaitu:

1. Belajar ialah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku;
2. Belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari instruksi”.

Dari beberapa pendapat ahli dapat diambil kesimpulan bahwa belajar adalah suatu proses psikologi yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru sebagai hasil pengalaman.

Belajar yang efektif dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai. Untuk meningkatkan cara belajar yang efektif perlu memperhatikan beberapa hal berikut ini :

1. Kondisi internal, maksudnya kondisi (situasi) yang ada di dalam diri siswa itu sendiri misalnya kesehatannya, keamanannya, ketenteramannya, dan sebagainya.
2. Kondisi eksternal, maksudnya kondisi yang ada diluar diri pribadi manusia, umpamanya kebersihan rumah, penerangan, serta keadaan lingkungan fisik yang lain.
3. Strategi belajar diperlukan untuk dapat mencapai hasil yang semaksimal mungkin.

B. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K)

Teknologi Informasi dan Komunikasi mempunyai pengertian dari dua aspek, yaitu Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi.

1. Teknologi Informasi adalah meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi.
2. Teknologi Komunikasi adalah meliputi segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya.

Teknologi yang telah berkembang saat ini tidak terlepas dari penggunaan teknologi informasi yang dijadikan sebagai teknologi dalam pengadaan, pemrosesan dan penyimpanan informasi . Pernyataan tersebut juga diperkuat oleh pernyataan Martin yang dikutip oleh Kadir (2003:2)

“Teknologi informasi tidak hanya terbatas pada teknologi komputer (perangkat keras dan perangkat lunak) yang digunakan untuk memproses dan menyimpan informasi, melainkan juga mencakup teknologi komunikasi untuk mengirimkan informasi.”

Jadi, Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah suatu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala aspek kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer/ pemindahan informasi antar media menggunakan teknologi tertentu.

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dipersiapkan untuk mengantisipasi dampak perkembangan teknologi khususnya bidang informasi dan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran ini

perlu dikenalkan, dipraktekkan dan dikuasai oleh siswa sedini mungkin agar siswa memiliki bekal untuk menyesuaikan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi akan memberikan motivasi dan kesenangan kepada siswa untuk belajar dan bekerja secara mandiri. Selain itu, penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi akan meningkatkan proses pembelajaran pada semua tingkatan atau jenjang, dengan menjangkau disiplin ilmu mata pelajaran lain.

Tujuan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi secara umum yaitu agar siswa memahami alat Teknologi Informasi dan Komunikasi secara umum termasuk komputer dan memahami informasi.

C. Model Pembelajaran Kooperatif

Banyak ahli berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit. Pembelajaran kooperatif juga menurut mereka memberikan efek terhadap sikap penerimaan perbedaan antar-individu, baik ras, keragaman budaya, gender, sosial-ekonomi, dan lain-lain. Selain itu yang terpenting, pembelajaran kooperatif mengajarkan keterampilan bekerja sama dalam kelompok atau teamwork.

Model pembelajaran menurut Joice dan Weil (Isjoni 2009:50) adalah "suatu pola atau rencana yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan

memberi petunjuk kepada pengajar di kelasnya. Dalam penerapannya model pembelajaran ini harus sesuai dengan kebutuhan siswa”.

Slavin (Etin Solihatin 2008:4) mengatakan bahwa “*cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen”.

Selanjutnya Cohen (Nur Asma 2009:1) mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

”Cooperative learning will be defined as student working together in a group small enough that everyone participate on a collective task that has been clearly assignn. Moreover, students are expected to carry out their task without direct and immediate supervision of the teacher”

Definisi yang dikemukakan oleh Cohen tersebut selain memiliki pengertian luas yang meliputi belajar kooperatif (*cooperative learning*), dan kerja kelompok (*group work*), juga menunjukkan ciri sosiologis yaitu penekanannya pada aspek tugas-tugas kolektif yang harus dikerjakan bersama dalam mencapai tujuan bersama. Guru berperan sebagai fasilitator dalam membimbing siswa menyelesaikan materi atau tugas.

Belajar kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok itu. Keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok.

Pengertian pembelajaran kooperatif juga dikemukakan Johnson dan Johnson (Isjoni 2009:17) menyatakan bahwa “*cooperative learning* adalah mengelompokkan siswa di dalam kelas ke dalam suatu kelompok kecil agar siswa dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain dalam kelompok tersebut”.

Sedangkan, Artzt dan Newman (Nur Asma 2009:2) memberikan definisi belajar kooperatif sebagai berikut: "*Cooperative learning is an approach that involves a small group of learners working together as a team to solve a problem, complete a task, or accomplish a common goal*". Pengertian tersebut menyatakan bahwa belajar kooperatif adalah suatu pendekatan yang mencakup kelompok kecil dari siswa yang bekerja sama sebagai suatu tim untuk memecahkan masalah, menyelesaikan suatu tugas, atau menyelesaikan suatu tujuan bersama.

Berdasarkan pendapat beberapa pakar, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan belajar bersama-sama dimana siswa bekerja sama dalam belajar kelompok dan sekaligus masing-masing bertanggung jawab pada aktivitas belajar anggota kelompoknya, sehingga seluruh anggota kelompok dapat menguasai materi pelajaran dengan baik.

Pembelajaran kooperatif menekankan kerja sama antara siswa dalam kelompok. Hal ini dilandasi oleh pemikiran bahwa siswa lebih mudah menemukan dan memahami suatu konsep jika mereka saling mendiskusikan masalah tersebut dengan temannya. Banyak anggota suatu kelompok dalam belajar kooperatif, biasanya terdiri dari empat sampai

enam orang dimana anggota kelompok yang terbentuk diusahakan heterogen berdasarkan perbedaan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan etnis.

Ciri-ciri pembelajaran kooperatif, Isjoni (2009:20) mengemukakan ada 5 ciri yaitu :

1. Setiap anggota memiliki peran
2. Terjadi hubungan langsung di antara siswa
3. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya
4. Guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok
5. Guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.

Roger dan David Johnson (Anita Lie 2002:31) menyatakan bahwa ada lima unsur dasar yang terdapat dalam model pembelajaran kooperatif, yaitu (1) Saling ketergantungan positif, (2) Tanggungjawab perseorangan, (3) Tatap muka, (4) Komunikasi antar anggota (5) Evaluasi proses kelompok.

Menurut Sharan (Isjoni 2009:23), siswa belajar menggunakan *cooperative learning* akan memiliki motivasi yang tinggi karena didorong dan didukung dari rekan sebaya. *Cooperative learning* juga menghasilkan peningkatan kemampuan akademik, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, membentuk hubungan persahabatan, menimba berbagai informasi, belajar menggunakan sopan santun, meningkatkan motivasi siswa, memperbaiki sikap terhadap sekolah dan belajar mengurangi tingkah laku

yang kurang baik, serta membantu siswa dalam menghargai pokok pikiran orang lain (Johnson, 1993).

Tiga konsep sentral yang menjadi karakteristik *cooperative learning* sebagaimana dikemukakan Slavin (Isjoni 2009:21), yaitu penghargaan kelompok, pertanggungjawaban individu, dan kesempatan yang sama untuk berhasil. Pengembangan pembelajaran kooperatif bertujuan untuk pencapaian hasil belajar akademik, penerimaan terhadap perbedaan individu (keragaman), dan pengembangan keterampilan sosial.

D. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya (mengajar rekan satu tim) dan mengandung unsur permainan dan reinforcement.

Nur Asma (2009:53) memberikan definisi tentang model TGT yaitu:

“Suatu model pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Setelah itu, siswa pindah ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang diberikan oleh guru.”

Dalam TGT siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-

kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).

Menurut Slavin (2009:166) pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu : tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognize*).

Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, maka model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

1. *Siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil*

Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.

Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Hal ini akan menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan.

2. *Games Tournament*

Dalam permainan ini setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing-masing ditempatkan dalam meja-meja turnamen. Tiap meja

turnamen ditempati 5 sampai 6 orang peserta, dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama.

Permainan ini diawali dengan memberitahukan aturan permainan. Setelah itu permainan dimulai dengan membagikan kartu-kartu soal untuk bermain (kartu soal dan kunci ditaruh terbalik di atas meja sehingga soal dan kunci tidak terbaca).

Permainan pada tiap meja turnamen dilakukan dengan aturan sebagai berikut. Pertama, setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca soal dan pemain yang pertama dengan cara undian. Kemudian pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain. Selanjutnya soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal.

Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai, maka pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam. Setelah itu pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang yang pertama kali memberikan jawaban benar.

Jika semua pemain menjawab salah maka kartu dibiarkan saja. Permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua

kartu soal habis dibacakan, dimana posisi pemain diputar searah jarum jam agar setiap peserta dalam satu meja turnamen dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain, dan penantang. Disini permainan dapat dilakukan berkali-kali dengan syarat bahwa setiap peserta harus mempunyai kesempatan yang sama sebagai pemain, penantang, dan pembaca soal.

Dalam permainan ini pembaca soal hanya bertugas untuk membaca soal dan membuka kunci jawaban, tidak boleh ikut menjawab atau memberikan jawaban pada peserta lain. Setelah semua kartu selesai terjawab, setiap pemain dalam satu meja menghitung jumlah kartu yang diperoleh dan menentukan berapa poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan.

Selanjutnya setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya dan melaporkan poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan. Selanjutnya setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya dan melaporkan poin yang diperoleh kepada ketua kelompok. Ketua kelompok memasukkan poin yang diperoleh anggota kelompoknya pada tabel yang telah disediakan, kemudian menentukan kriteria penghargaan yang diterima oleh kelompoknya.

3. Penghargaan kelompok

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rerata skor kelompok. Untuk memilih rerata skor

kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok dibagi dengan dibagi dengan banyaknya anggota kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata-rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut. (Slavin,1995:90 dalam <http://ipotes.wordpress.com/2008/05/11/pembelajaran-kooperatif-tipe-teams-games-tournaments-tgt/>)

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Berikut ini akan dijelaskan langkah-langkah model TGT dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yaitu:

1. Penyajian kelas (presentasi di kelas)

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi pelajaran dengan pokok bahasan tentang Perangkat Keras (Hardware) Komputer, penyampaian dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

2. Kelompok (team)

Kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 6 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik. Fungsi team adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

Setelah guru menyampaikan materinya, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan (LKS) yang diberikan guru. Yang paling sering terjadi, pembelajaran itu melibatkan pembahasan permasalahan bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap kesalahan pemahaman apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan.

3. Game

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja team. Pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan materi yang telah dibahas oleh siswa dalam kerja kelompok tadi yaitu tentang Perangkat Keras (Hardware) Komputer. 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. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.

4. Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur di mana game berlangsung. Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi di kelas dan team telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Kegiatan pertama yang harus dilakukan guru sebelum turnamen berlangsung adalah membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Namun terlebih dahulu, guru menyuruh siswanya untuk duduk berkelompok/ sesuai tim yang telah dibagi waktu pertemuan sebelumnya.

Setiap anggota tim memperoleh penomoran 1, 2, 3, 4 atau 5 yang ditentukan oleh guru. Penomoran ini kemudian digunakan untuk menentukan anggota tim tersebut bermain pada turnamen ke berapa. Misal : pada tim Biru, salah satu anggota yang bernama Aliya diberi nomor 1 oleh guru, ini berarti Aliya akan bermain pada turnamen 1, Melzy yang diberi nomor 2, berarti akan bermain pada turnamen 2, demikian seterusnya.

Tim lain juga demikian, diberi penomoran oleh guru, sehingga semua anggota tim yang memperoleh nomor 1, akan bermain di

turnamen 1, yang memperoleh nomor 2 akan bermain di turnamen 2, dan seterusnya.

Setiap peserta dalam satu meja turnamen dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain, dan penantang. Disini permainan dapat dilakukan berkali-kali dengan syarat bahwa setiap peserta harus mempunyai kesempatan yang sama sebagai pemain, penantang, dan pembaca soal.

5. Team recognize (penghargaan kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Team mendapat julukan “Super Team” jika rata-rata skor 45 atau lebih, “Great Team” apabila rata-rata mencapai 40-45 dan “Good Team” apabila rata-ratanya 35-40.

E. Hasil Belajar

Dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan hubungan aktif antara pendidik dan peserta didik. Hubungan aktif tersebut diikat oleh tujuan pengajaran. Tujuan ini pada dasarnya merupakan rumusan tingkah laku dan kemampuan yang harus dicapai dan dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Tujuan pengajaran pada hakekatnya adalah mencapai hasil belajar yang diharapkan.

Hasil belajar merupakan suatu prestasi yang dicapai setelah mengikuti proses belajar mengajar. Sudjana (2009:22) menyatakan: “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Selanjutnya dengan mengutip dari Benyamin Bloom, hasil belajar secara garis besar dibaginya menjadi tiga ranah, yaitu:

1. Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual.
2. Ranah afektif, berkenaan dengan sikap.
3. Ranah psikomotor, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

Di antara ketiga ranah tersebut ranah kognitiflah yang paling banyak dilaksanakan para pendidik di sekolah, karena berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran.

Slameto (2003:4-5), mengemukakan “jika seorang belajar sesuatu, maka sebagai hasilnya dia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, keterampilan, pengetahuan dan sebagainya”. Slameto (2003:54), menyatakan bahwa hasil belajar dipengaruhi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, misalnya faktor jasmaniah, faktor psikologis, faktor kelelahan sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar diri individu, misalnya faktor keluarga, sekolah dan masyarakat.

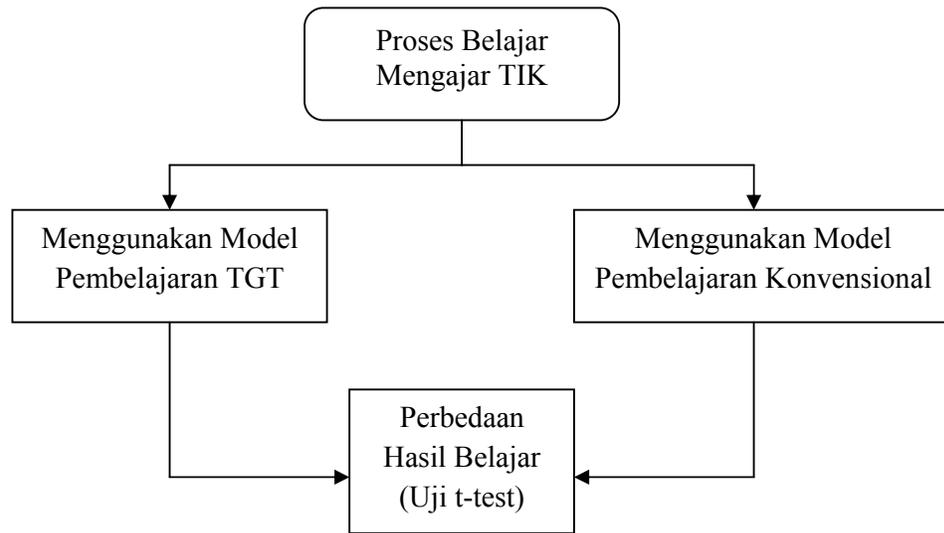
Berdasarkan pendapat para ahli yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang sebagai hasil dari belajar. Hasil belajar ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan,

pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan serta aspek-aspek lain yang ada pada diri individu yang belajar. Namun tidak semua perubahan yang terjadi pada manusia yang digolongkan sebagai akibat dari proses belajar.

F. Kerangka Konseptual

Dalam sebuah pembelajaran, interaksi sangat diperlukan, begitu juga pada mata pelajaran TI&K. Karena interaksi dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa untuk belajar dan juga bisa bekerja secara individual maupun kelompok siswa cenderung akan bersikap aktif dalam proses pembelajaran. Adapun materi yang akan dieksperimenkan dalam pembelajaran TI&K yaitu Perangkat Keras (Hardware) Komputer .

Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* dalam TI&K sangat membantu guru dalam kelas dan dalam mencapai tujuan yang ingin dicapai. Untuk lebih ringkasnya dapat digambarkan dalam kerangka konseptual sebagai berikut :



Gambar 1 : Kerangka Konseptual

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu penelitian karena dari hasil pengujian hipotesis merupakan jawaban dari masalah yang ditemukan.

Oleh karena itu di dalam penelitian ini hipotesis yang akan digunakan adalah:

$H_0: \mu_1 < \mu_2$ Penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* tidak dapat meningkatkan hasil belajar siswa lebih tinggi dalam mata pelajaran TI&K dibandingkan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas VII di SMPN 3 X Koto Singkarak.

$H_a: \mu_1 > \mu_2$ Penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa lebih tinggi dalam mata pelajaran TI&K dibandingkan model

pembelajaran konvensional pada siswa kelas VII di SMPN
3 X Koto Singkarak.

Kriteria: Tolak H_0 jika t hitung $< t$ table dan terima H_a jika t hitung $>$
 t tabel

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

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

1. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 81,84 daripada nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas kontrol yaitu 71,09.
2. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa nilai tertinggi terdapat pada kelas eksperimen yaitu 93 sedangkan pada kelas kontrol 90. Dan jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan dalam mata pelajaran TI&K pada kelas eksperimen 29 orang lebih banyak dibandingkan pada kelas kontrol yaitu 20 orang dari jumlah siswa 32 orang tiap kelas.
3. Dari hasil pengolahan data dengan menggunakan uji t-tes, diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan $\alpha 0,05$, yaitu $4,52 > 2,00$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model *Team Games Tournament* (kelas eksperimen) dengan hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran konvensional (kelas kontrol) pada kelas VII SMP N 3 X Koto Singkarak.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas dikemukakan saran sebagai berikut :

1. Diharapkan kepada guru-guru untuk dapat menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* sebagai salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas siswa di dalam kelas sehingga tercapai hasil belajar sesuai dengan KKM yang telah ditentukan.
2. Bagi sekolah, hendaknya kepala sekolah memberikan tambahan pengetahuan kepada guru mengenai model-model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran baik mendatangkan pakar ilmu pendidikan maupun mengikuti seminar yang berkaitan dengan model pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir dan Terra CH. 2003. *Pengenalan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Yogyakarta : Andi.
- Adikasimbar. 2010. *Pakem 4*. dikutip dari online tanggal 19 Desember 2010. (<http://adikasimbar.wordpress.com/2010/05/25/pakem-4-sambungan/>)
- Agusfidar Nasution dan Zelhendri Zen. 2008. *Prinsip-Prinsip dan Penafsiran Hasil Penelitian*. UNP: Padang.
- Anita Lie. 2002. *Cooperative Learning: Mempraktekkan Kooperatif Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003*. Jakarta.
- Doantara Yasa. 2008. *Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)*. dikutip online dari tanggal akses 15 Oktober 2010. (<http://ipotes.wordpress.com/2008/05/11/pembelajaran-kooperatif-tipe-teams-games-tournaments-tgt/>)
- Dryden, Gordon dan Jeannette. 1999. *Revolusi Cara Belajar (The Learning Revolution)*. Bandung : Kaifa.
- Etin Solihatin. 2008. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hadari Nawawi. 2006. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Herman Nirwana, dkk. 2005. *Bahan Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Padang : FIP UNP.
- Indra Jati dan Boediono. 2003. *Standar Kompetensi Mata Palajaran TIK untuk Satuan Pendidikan SMA dan MA*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Iqbal Hasan. 2004. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Isjoni. 2009. *Cooperative Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*. Bandung : Alfabeta.