

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K) di kelas VII SMP Negeri 25 Padang

SKRIPSI

*Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Pada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang*



**OLEH:
DEDE HASTRI NELDI
83092/2007**

**KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

PERSETUJUAN SKRIPSI

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K) di Kelas VII SMP Negeri 25 Padang

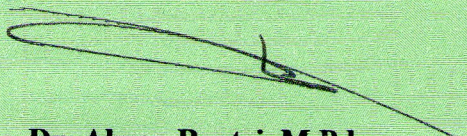
Nama : Dede Hastri Neldi
NIM/BP : 83092/2007
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2011

Disetujui Oleh:

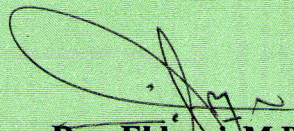
Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Alwen Bentri, M.Pd

NIP. 19610722 198602 1 002



Dra. Eldarni, M.Pd

NIP. 19610116 198703 2 001

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 Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K) di Kelas VII SMP Negeri 25 Padang.

Nama : Dede Hastri Neldi

NIM/BP : 83092/2007

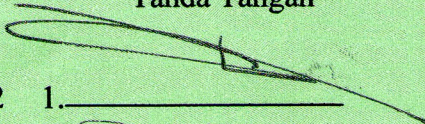
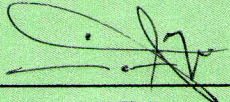
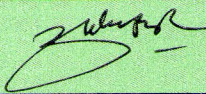
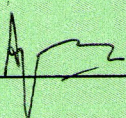
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2011

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Alwen Bentri, M.Pd NIP. 19610722 198602 1 002	1. 
2. Sekretaris	: Dra. Eldarni, M.Pd NIP. 19610116 198703 2 001	2. 
3. Anggota	: Dra. Fetri Yeni J, M.Pd NIP. 19611011 198602 2 001	3. 
4. Anggota	: Dra. Zuliarni NIP. 19590727 198503 2 001	4. 
5. Anggota	: Abna Hidayati, S.Pd, M.Pd NIP. 19830126 200812 2 002	5. 

ABSTRAK

DEDE HASTRI NELDI (83092-2007): Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K) di kelas VII SMP Negeri 25 Padang.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan selama menjalani Praktek Lapangan, guru cenderung lebih sering menggunakan model konvensional yakni proses pembelajaran yang selalu menggunakan metode yang sama secara terus menerus yang digunakan oleh guru dan setiap akhir mata pelajaran diselingi dengan latihan, 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 digunakan adalah model *Teams Games Tournaments* (TGT), dimana model TGT ini melibatkan seluruh aktifitas 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 *Teams Games Tournaments* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran teknologi informasi dan komunikasi kelas VII di SMP N 25 Padang.

Jenis penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang bersifat *Quasy Eksperiment*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP N 25 Padang yang berjumlah 207 orang siswa yang terdiri dari 7 kelas dan teknik pengambilan sampelnya adalah *Purposive Sampling*, yaitu kelas VII.2 sebagai kelas eksperimen dan kelas VII.3 sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 30 orang siswa. Teknik pengumpulan data adalah tes dan alat pengumpulan data yang digunakan adalah lembar tes. Data yang diperoleh diolah dan dianalisis dengan uji perbedaan (t-test).

Berdasarkan hasil analisis hasil belajar diketahui rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 75,83 dari pada rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol 70. Dari perhitungan uji perbedaan (t-tes) didapat t_{hitung} 2,81 sedangkan t_{tabel} 2,00 dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ (2,81 > 2,00). Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (Kelas Eksperimen) dari kelas VII.2 SMP N 25 Padang di banding kelas yang menggunakan model konvensional (Kelas Kontrol).

KATA PENGANTAR

Dengan segala kerendahan hati dan keikhlasan yang mendalam, disampaikan puji serta syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala nikmat dan rahmat-Nya, sehingga atas bimbingan dan tuntutan-Nya, penulis dapat menyusun sebuah skripsi dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K) di kelas VII SMP Negeri 25 Padang”**.

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 DR. Alwen Bentrì, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terwujud.
2. IbuK Dra. Eldarni, 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 yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melaksanakan penelitian disekolah yang beliau pimpin dalam rangka mengumpulkan data-data untuk penyusunan skripsi ini.
6. Ibuk Guru bidang Studi TI&K 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 mengarahkan segala kemampuan yang dimiliki, namun penulis menyadari *Tak Ada Gading Yang Tak Retak*. Begitu juga dengan menyelesaikan 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, Juni 2011

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang.....	1
B. Rumusan dan batasan masalah	5
C. Tujuan penelitian	5
D. Manfaat penelitian	6

BAB II KAJIAN TEORI

A. Hakikat Belajar dan Pembelajaran.....	7
B. Hasil Belajar	11
C. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses dan Hasil Belajar	13
D. Pembelajaran TI&K (Teknologi Informasi dan Komunikasi)	15
E. Pembelajaran Kooperatif	18
F. Model Pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournaments</i>)	24
G. Kerangka Konseptual.....	30
H. Desain Penelitian	31
I. Hipotesis Penelitian	32

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis penelitian	33
B. Populasi dan sampel.....	33
C. Jenis Data	34
D. Prosedur penelitian.....	35
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	36

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi data	39
B. Analisis Data.....	44
C. Pembahasan	48

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	51
B. Saran	51

DAFTAR PUSTAKA.....	52
----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	54
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel	Hal
1. Perhitungan Poin Permainan Untuk Enam Pemain.....	28
2. Perhitungan Poin Permainan Untuk Lima Pemain.....	29
3. kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	32
4. Siswa-siswa Kelas VII SMP Negeri 25 Padang	34
5. Langkah-langkah Persiapan Uji Barlett	37
6. Hasil belajar TI&K kelas VII.2 SMP N 25 Padang (Kelas Eksperimen).....	40
7. Hasil Belajar TI&K kelas VII.3 SMP N 25 Padang (Kelas Kontrol) ...	42
8. Perbandingan Hasil Belajar TI&K Siswa Kelas Eksperimen dengan Kelas Kontrol.....	42
9. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Hal
1. Kerangka Konseptual.....	31
2. Hasil Belajar TI&K kelas VII.2 SMP N 25 Padang (Kelas Eksperimen).....	41
3. Hasil Belajar TI&K kelas VII.3 SMP N 25 Padang (Kelas Kontrol) ...	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Hal
1. Silabus.....	54
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen	58
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)Kelas Kontrol	67
4. Lembar Kerja Siswa (LKS).....	75
5. Kartu-kartu soal.....	79
6. Lembaran soal tes.....	84
7. Kunci jawaban soal tes.....	88
8. Nilai Hasil Belajar TI&K siswa pada kelas VII. 2 (Kelas Eksperimen)....	89
9. Nilai Hasil Belajar TI&K siswa pada kelas VII. 3 (Kelas Kontrol).....	90
10. Nilai Hasil Belajar Siswa TI&K siswa pada kelas eksperimen dan Kelas Kontrol berdasarkan nomor urut siswa	91
11. Perhitungan Means dan Varians Skor Belajar Kelas Eksperimen (VII.2) dan kelas kontrol (VII.3) di SMP N 25 padang kota padang	92
12. Persiapan Uji Normalitas (Liliefors) dari nilai siswa yang belajar dengan menggunakan Model TGT pada kelas VII.2 SMP N 25 padang	95
13. Persiapan Uji Normalitas (Liliefors) dari nilai siswa yang belajar dengan menggunakan Model Konvesional pada kelas VII.3 smp n 25 padang	97
14. Uji Homogenitas (Uji Bartlett).....	99
15. Tabel nilai z.....	101
16. Tabel nilai kritis L untuk uji Lilliefors.....	102
17. Tabel Nilai Chi Kuadrat	103
18. Tabel nilai t (untuk uji dua ekor).....	104

Lampiran 8

NILAI HASIL BELAJAR TI&K SISWA PADA KELAS VII. 2 (KELAS EKSPERIMEN)

NO	NAMA SISWA	NILAI
1	Agnes Meliza Fradilla	70
2	Aning Santi Lestari	85
3	Biomechi Regi Oktari	72,5
4	Budi Ismael	65
5	Citra Aina Uliyah	62,5
6	Dodo Adam	80
7	Dyoz Fendo Pratama	80
8	Fadli Bahroni	82,5
9	Fani Oktavia Ananda Putri	77,5
10	Putri Rahayu	85
11	Ilham Prihandika	75
12	Intan Rahayu Ningsih	75
13	Juliya Ramadhani	67,5
14	Kiki Septirini	77,5
15	Iani Fananda	87,5
16	Laras Rusdi	90
17	M. Ilham Fajri	77,5
18	Mahsa Illona Kharinunnisa	80
19	Marisa Nurma Lia	75
20	M. Hafiz Alfian Sury	67,5
21	M. Rafki Rafsan Zani	62,5
22	M. Rian	77,5
23	Murni Yellia	85
24	Naufal Busra	72,5
25	Ogi Susanto	72,5
26	Raditya Pratam Meyuza	70
27	Rendy Dwi Novendra	77,5
28	Sinta Yulia	70
29	Yoga Sugama	75
30	Yogi Dimas Marjono	80
JUMLAH		2275

Lampiran 9**NILAI HASIL BELAJAR TI&K SISWA PADA KELAS VII. 3 (KELAS KONTROL)**

NO	NAMA SISWA	NILAI
1	Ade Muthia Febriani	57,5
2	Agung Muhammad	57,5
3	Amelia Monica	60
4	Arifandi	70
5	Chica Seprie Arlisa	72,5
6	Dean Adisti	62,5
7	Dina Ridhawana Aflaha	85
8	Fira Felia	60
9	Geri Alfan	65
10	Hayat Taufik	72,5
11	Maulana Syafiq Afanzha	72,5
12	Megi Azzahra Yunaidi	72,5
13	Mudita Kurunia Panji. P	75
14	M. Farhan Fadila	67,5
15	M. Iqbal	82,5
16	Novella Adriran	82,5
17	Novia Dwi Wulandari	62,5
18	Pardiandi	62,5
19	Ranisa Oktari	62,5
20	Resi Pratiwi Ananda	82,5
21	Rivaldo Wahyudi	77,5
22	Shidiq Paninggal	67,5
23	Silfia Pratiwi	67,5
24	Sofyan Winandar	80
25	Yoga Bhuwana Paqsa	60
26	Yoga Saputra Sulaiman	65
27	Yola Pitaloka	62,5
28	Yulia Maulida	77,5
29	Yulia Paramitha	85
30	Zillan Zalilah	72,5
JUMLAH		2100

Lampiran 10

NILAI HASIL BELAJAR SISWA TI&K SISWA PADA KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL BERDASARKAN NOMOR URUT SISWA

NO	KELAS EKSPERIMEN (X ₁)	NO	KELAS KONTROL (X ₂)
1	70	1	57,5
2	85	2	57,5
3	72,5	3	60
4	65	4	70
5	62,5	5	72,5
6	80	6	62,5
7	80	7	85
8	82,5	8	60
9	77,5	9	65
10	85	10	72,5
11	75	11	72,5
12	75	12	72,5
13	67,5	13	75
14	77,5	14	67,5
15	87,5	15	82,5
16	90	16	82,5
17	77,5	17	62,5
18	80	18	62,5
19	75	19	62,5
20	67,5	20	82,5
21	62,5	21	77,5
22	77,5	22	67,5
23	85	23	67,5
24	72,5	24	80
25	72,5	25	60
26	70	26	65
27	77,5	27	62,5
28	70	28	77,5
29	75	29	85
30	80	30	72,5

Lampiran 11

PERHITUNGAN MEANS DAN VARIANS SKOR BELAJAR KELAS EKSPERIMEN (VII.2) DAN KELAS KONTROL (VII.3) DI SMP N 25 PADANG KOTA PADANG

NO	X_1	X_1^2	X_2	X_2^2
1	70	4900	57,5	3306,25
2	85	7225	57,5	3306,25
3	72,5	5256,25	60	3600
4	65	4225	70	4900
5	62,5	3906,25	72,5	5256,25
6	80	6400	62,5	3906,25
7	80	6400	85	7225
8	82,5	6806,25	60	3600
9	77,5	6006,25	65	4225
10	85	7225	72,5	5256,25
11	75	5625	72,5	5256,25
12	75	5625	72,5	5256,25
13	67,5	4556,25	75	5625
14	77,5	6006,25	67,5	4556,25
15	87,5	7656,25	82,5	6806,25
16	90	8100	82,5	6806,25
17	77,5	6006,25	62,5	3906,25
18	80	6400	62,5	3906,25
19	75	5625	62,5	3906,25
20	67,5	4556,25	82,5	6806,25
21	62,5	3906,25	77,5	6006,25
22	77,5	6006,25	67,5	4556,25
23	85	7225	67,5	4556,25
24	72,5	5256,25	80	6400
25	72,5	5256,25	60	3600
26	70	4900	65	4225
27	77,5	6006,25	62,5	3906,25
28	70	4900	77,5	6006,25
29	75	5625	85	7225
30	80	6400	72,5	5256,25
Σ	2275	173987,5	2100	149150

$$N_1 = 30$$

$$\sum X_1 = 2275$$

$$\sum X_1^2 = 173987,5$$

$$\bar{X}_1 = \frac{\sum X_1}{N_1}$$

$$\bar{X}_1 = \frac{2275}{30}$$

$$\bar{X}_1 = 75,83$$

$$N_2 = 30$$

$$\sum X_2 = 2100$$

$$\sum X_2^2 = 149150$$

$$\bar{X}_2 = \frac{\sum X_1}{N_1}$$

$$\bar{X}_2 = \frac{2100}{30}$$

$$\bar{X}_2 = 70$$

Varians $X_1 (SD_1^2)$

$$SD = \sqrt{\frac{n \cdot \sum X_1^2 - (\sum X_1)^2}{n(n-1)}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{30 \cdot 173987,5 - (2275)^2}{30(30-1)}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{5219625 - 5175625}{30(29)}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{44000}{870}}$$

$$SD = \sqrt{50,57}$$

$$SD = 7,11$$

$$SD_1^2 = 50,57$$

Varians $X_2 (SD_2^2)$

$$SD = \sqrt{\frac{n \cdot \sum X_1^2 - (\sum X_1)^2}{n(n-1)}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{30 \cdot 149150 - (2100)^2}{30(30-1)}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{4474500 - 4410000}{30(29)}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{64500}{870}}$$

$$SD = \sqrt{74,13}$$

$$SD = 8,61$$

$$SD_1^2 = 74,13$$

Berikut ini adalah uji perbedaan menggunakan T-test.

Diketahui :

$$\begin{aligned}\overline{X}_1 &= 75,83 \\ N_1 &= 30 \\ SD_1^2 &= 50,57\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\overline{X}_2 &= 70 \\ N_2 &= 30 \\ SD_2^2 &= 74,13\end{aligned}$$

Tanya: t = hitung.....?

Perhitungannya:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{SD^2 X_1}{N_1 - 1} + \frac{SD^2 X_2}{N_2 - 1}}}$$

$$t = \frac{75,83 - 70}{\sqrt{\frac{50,57}{30 - 1} + \frac{74,13}{30 - 1}}}$$

$$t = \frac{5,83}{\sqrt{1,74 + 2,55}}$$

$$t = \frac{5,83}{\sqrt{4,29}}$$

$$t = \frac{5,83}{2,07}$$

$$t = 2,81$$

Lampiran 12

PERSIAPAN UJI NORMALITAS (LILIEFORS) DARI NILAI SISWA YANG BELAJAR DENGAN MENGGUNAKAN MODEL TGT PADA KELAS VII.2 SMP N 25 PADANG

no	X_i	Z_i		$F(Z_i)$	$S(Z_i)$	$F(Z_i)-S(Z_i)$
1	62,5	-1,87	0,4693	0,0307	0,0666	0,0359
2	62,5	-1,87	0,4693	0,0307	0,0666	0,0359
3	65	-1,52	0,4357	0,0643	0,1000	0,0357
4	67,5	-1,17	0,3790	0,1210	0,1666	0,0456
5	67,5	-1,17	0,3790	0,1210	0,1666	0,0456
6	70	-0,81	0,2910	0,2090	0,2666	0,0576
7	70	-0,81	0,2910	0,2090	0,2666	0,0576
8	70	-0,81	0,2910	0,2090	0,2666	0,0576
9	72,5	-0,46	0,1772	0,3228	0,3666	0,0438
10	72,5	-0,46	0,1772	0,3228	0,3666	0,0438
11	72,5	-0,46	0,1772	0,3228	0,3666	0,0438
12	75	-0,11	0,0438	0,4562	0,5000	0,0438
13	75	-0,11	0,0438	0,4562	0,5000	0,0438
14	75	-0,11	0,0438	0,4562	0,5000	0,0438
15	75	-0,11	0,0438	0,4562	0,5000	0,0438
16	77,5	0,23	0,0910	0,5910	0,6666	0,0756
17	77,5	0,23	0,0910	0,5910	0,6666	0,0756
18	77,5	0,23	0,0910	0,5910	0,6666	0,0756
19	77,5	0,23	0,0910	0,5910	0,6666	0,0756
20	77,5	0,23	0,0910	0,5910	0,6666	0,0756
21	80	0,58	0,2190	0,7190	0,8000	0,0810
22	80	0,586	0,2190	0,7190	0,8000	0,0810
23	80	0,58	0,2190	0,7190	0,8000	0,0810
24	80	0,58	0,2190	0,7190	0,8000	0,0810
25	82,5	0,93	0,3238	0,8238	0,8333	0,0095
26	85	1,28	0,3997	0,8997	0,9333	0,0336
27	85	1,28	0,3997	0,8997	0,9333	0,0336
28	85	1,28	0,3997	0,8997	0,9333	0,0336
29	87,5	1,64	0,4495	0,9495	0,9666	0,0171
30	90	1,99	0,4767	0,9767	1	0,0233

Langkah-langkah uji liliefors:

1. Data diurutkan dari yang paling kecil sampai yang paling besar.
2. Hitung Zi dengan rumus:

$$Zi = \frac{x_i - \bar{X}}{s}$$

$$F(Zi) = 0,5 - \text{tabel } z \longrightarrow Zi = \text{Negatif}$$

$$F(Zi) = 0,5 + \text{tabel } z \longrightarrow Zi = \text{Negatif}$$

3. Hitung $S(Zi) = \frac{\text{No Urut}}{N}$

Nilai F(Zi)-S(Zi) terbesar adalah 0,0810 dengan N = 30

Untuk α 0,05 dengan N =30 adalah 0,1610

Nilai L tabel = 0,1610 untuk α 0,05

L hitung < L tabel = 0,0810 < 0,1610

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data kelas eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Lampiran 13

**PERSIAPAN UJI NORMALITAS (LILIEFORS) DARI NILAI SISWA
YANG BELAJAR DENGAN MENGGUNAKAN MODEL KONVESIONAL
PADA KELAS VII.3 SMP N 25 PADANG**

No	X ₂	Z _i		F(Z _i)	S(Z _i)	F(Z _i)-S(Z _i)
1	57,5	-1,43	0,4236	0,0764	0,0666	0,0097
2	57,5	-1,43	0,4236	0,0764	0,0666	0,0097
3	60	-1,14	0,3729	0,1271	0,1666	0,0395
4	60	-1,14	0,3729	0,1271	0,1666	0,0395
5	60	-1,14	0,3729	0,1271	0,1666	0,0395
6	62,5	-0,85	0,3023	0,1977	0,3333	0,1356
7	62,5	-0,85	0,3023	0,1977	0,3333	0,1356
8	62,5	-0,85	0,3023	0,1977	0,3333	0,1356
9	62,5	-0,85	0,3023	0,1977	0,3333	0,1356
10	62,5	-0,85	0,3023	0,1977	0,3333	0,1356
11	65	-0,56	0,2123	0,2877	0,400	0,1123
12	65	-0,56	0,2123	0,2877	0,400	0,1123
13	67,5	-0,27	0,1064	0,3936	0,5000	0,1064
14	67,5	-0,27	0,1064	0,3936	0,5000	0,1064
15	67,5	-0,27	0,1064	0,3936	0,5000	0,1064
16	70	0,01	0,0040	0,5040	0,5333	0,0293
17	72,5	0,29	0,1141	0,6141	0,7000	0,0859
18	72,5	0,29	0,1141	0,6141	0,7000	0,0859
19	72,5	0,29	0,1141	0,6141	0,7000	0,0859
20	72,5	0,29	0,1141	0,6141	0,7000	0,0859
21	72,5	0,29	0,1141	0,6141	0,7000	0,0859
22	75	0,58	0,2190	0,7190	0,7333	0,0143
23	77,5	0,87	0,3078	0,8078	0,8000	0,0078
24	77,5	0,87	0,3078	0,8078	0,8000	0,0078
25	80	1,16	0,3770	0,8770	0,8333	0,0436
26	82,5	1,45	0,4263	0,9263	0,9333	0,0070
27	82,5	1,45	0,4263	0,9263	0,9333	0,0070
28	82,5	1,45	0,4263	0,9263	0,9333	0,0070
29	85	1,74	0,4591	0,9591	1	0,0409
30	85	1,74	0,4591	0,9591	1	0,0409

Langkah-langkah uji liliefors:

4. Data diurutkan dari yang paling kecil sampai yang paling besar.
5. Hitung Zi dengan rumus:

$$Zi = \frac{x_i - \bar{X}}{s}$$

$$F(Zi) = 0,5 - \text{tabel } z \longrightarrow Zi = \text{Negatif}$$

$$F(Zi) = 0,5 + \text{tabel } z \longrightarrow Zi = \text{Negatif}$$

6. **Hitung $S(Zi) = \frac{No \text{ Urut}}{N}$**

Nilai $F(Zi)-S(Zi)$ terbesar adalah 0,1356 dengan $N = 30$

Untuk $\alpha 0,05$ dengan $N=30$ adalah 0,1610

Nilai L tabel = 0,1610 untuk $\alpha 0,05$

L hitung < L tabel = 0,1356 < 0,1610

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data kelas eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Lampiran 14

UJI HOMOGENITAS (UJI BARTLETT)

1. Hitung (Dk) log S²

Sampel ke	Dk	s ₁ ²	Log S ²	(dk) log S ²
1	29	50,57	1,7038	49,4102
2	29	74,13	1,8670	54,1430
Jumlah	58	-	-	103,5532

2. Varian gabungan

$$\begin{aligned} S^2 &= \frac{(\sum(n_i - 1)S_i^2)}{\sum(n_i - 1)} \\ &= \frac{29(50,57) + 29(74,13)}{58} \\ &= \frac{1466,53 + 2149,77}{58} \\ &= \frac{3616,30}{58} \\ &= 62,35 \end{aligned}$$

3. Hitung log S²

$$\begin{aligned} \text{Log Si}^2 &= \log 62,35 \\ &= 1,7948 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 4. \quad B &= (\log Si^2) \cdot \sum(n-1) \\ &= 1,7948 \cdot 58 \\ &= 104,0984 \end{aligned}$$

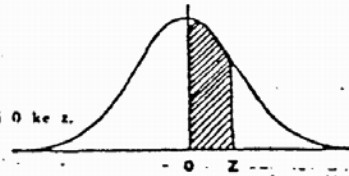
$$\begin{aligned}
 5. \quad \chi^2 &= (\ln 10) \{B - \sum (n_i - 1) \log S_i^2\} \\
 &= 2,3025 \{104,0984 - 103,5532\} \\
 &= 2,3025 \{0,5452\} \\
 &= 1,2553
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 6. \quad Dk &= 2-1 & dk = \text{kelompok kurang } 1 \\
 &= 1 \\
 \chi^2 \text{ Tabel} &= 3,841 \text{ untuk } \alpha 0,05 \\
 \chi^2 \text{ Hitung} &= 1,2553 \\
 &= 1,2553
 \end{aligned}$$

Dengan membandingkan cho kuadrat tabel $dk = (2-1)$ diperoleh χ^2 tabel sebesar 3,841 pada taraf signifikan $\alpha 0,05$. Harga chi kuadrat (χ^2) hitung < harga chi kuadrat (χ^2) tabel yaitu $1,2533 < 3,841$. Dengan demikian dapa disimpulkan bahwa data berasal dari varian yang homogen.

Lampiran 15

Tabel Nilai z



LUAS DIBAWAH LINGKUNGAN NORMAL STANDAR dari 0 ke z.
(Bilangan dalam badan daftar menyatakan desimal).

[illegible]

Lampiran 16

NILAI KRITIS L UNTUK UJI LILLIEFORS

Ukuran Sampel	Tingkat Nyata (α)				
	0,01	0,05	0,10	0,15	0,20
n = 4	0,417	0,381	0,352	0,319	0,300
5	0,405	0,337	0,315	0,299	0,285
6	0,364	0,319	0,294	0,277	0,265
7	0,348	0,300	0,276	0,258	0,247
8	0,331	0,285	0,261	0,244	0,233
9	0,311	0,271	0,249	0,233	0,223
10	0,294	0,258	0,239	0,224	0,215
11	0,284	0,249	0,230	0,217	0,206
12	0,275	0,242	0,223	0,212	0,199
13	0,268	0,234	0,214	0,202	0,190
14	0,261	0,227	0,207	0,194	0,183
15	0,257	0,220	0,201	0,187	0,177
16	0,250	0,213	0,195	0,182	0,173
17	0,245	0,206	0,189	0,177	0,169
18	0,239	0,200	0,184	0,173	0,166
19	0,235	0,195	0,179	0,169	0,163
20	0,231	0,190	0,174	0,166	0,160
25	0,200	0,173	0,158	0,147	0,142
30	0,187	0,161	0,144	0,136	0,131
n > 30	1,031	0,886	0,805	0,768	0,736
	$\sqrt{n}$	$\sqrt{n}$	$\sqrt{n}$	$\sqrt{n}$	$\sqrt{n}$

Lampiran 17

TABEL NILAI-NILAI CHI KUADRAD

df	Taraf Signifikansi					
	50%	30%	20%	10%	5%	1%
1	0,455	1,074	1,642	2,706	3,841	6,635
2	1,386	2,408	3,219	4,605	5,991	9,210
3	2,366	3,665	4,642	6,251	7,815	11,341
4	3,357	4,878	5,989	7,779	9,488	13,277
5	4,351	6,064	7,289	9,236	11,070	15,086
6	5,348	7,231	8,558	10,645	12,592	16,812
7	6,346	8,383	9,803	12,017	14,067	18,475
8	7,344	9,524	11,030	13,362	15,507	20,090
9	8,343	10,656	12,242	14,684	16,919	21,666
10	9,342	11,781	13,442	15,987	18,307	23,209
11	10,341	12,899	14,631	17,275	19,675	24,725
12	11,340	14,011	15,812	18,549	21,026	26,217
13	12,340	15,119	16,985	19,812	22,362	27,688
14	13,339	16,222	18,151	21,064	23,685	29,141
15	14,339	17,322	19,311	22,307	24,996	30,578
16	15,338	18,418	20,465	23,542	26,296	32,000
17	16,338	19,511	21,615	24,769	27,587	33,409
18	17,338	20,601	22,760	25,989	28,869	34,805
19	18,338	21,689	23,900	27,204	30,144	36,191
20	19,337	22,775	25,038	28,412	31,410	37,566
21	20,337	23,858	26,171	29,615	32,671	38,932
22	21,337	24,939	27,301	30,813	33,924	40,289
23	22,337	26,018	28,429	32,007	35,172	41,638
24	23,337	27,096	29,553	33,196	36,415	42,980
25	24,337	28,172	30,675	34,382	37,652	44,314
26	25,336	29,246	31,795	35,563	38,885	45,642
27	26,336	30,319	32,912	36,741	40,113	46,963
28	27,336	31,391	34,027	37,916	41,337	48,278
29	28,336	32,461	35,139	39,087	42,557	49,588
30	29,336	33,530	36,250	40,256	43,773	50,892

Lampiran 18

Tabel Nilai t (untuk uji dua ekor)

d.b.	Taraf Signifikansi							
	50%	40%	20%	10%	5%	2%	1%	0,1%
1	1,000	1,376	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657	636,691
2	0,816	1,061	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925	31,598
3	0,765	0,978	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841	12,941
4	0,741	0,941	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604	8,610
5	0,727	0,920	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032	6,859
6	0,718	0,906	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707	5,959
7	0,711	0,896	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499	5,405
8	0,706	0,889	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355	5,041
9	0,703	0,883	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250	4,781
10	0,700	0,879	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169	4,587
11	0,697	0,876	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106	4,437
12	0,695	0,873	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055	4,318
13	0,694	0,870	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012	4,221
14	0,692	0,868	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977	4,140
15	0,691	0,866	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947	4,073
16	0,690	0,865	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921	4,015
17	0,689	0,863	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898	3,965
18	0,688	0,862	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878	3,922
19	0,688	0,861	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861	3,883
20	0,687	0,860	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845	3,850
21	0,686	0,859	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831	3,819
22	0,686	0,858	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819	3,792
23	0,685	0,858	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807	3,767
24	0,685	0,857	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797	3,745
25	0,684	0,856	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787	3,725
26	0,684	0,856	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779	3,707
27	0,684	0,855	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771	3,690
28	0,683	0,855	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763	3,674
29	0,683	0,854	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756	3,659
30	0,683	0,854	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750	3,646
40	0,681	0,851	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704	3,551
60	0,679	0,848	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660	3,460
120	0,677	0,845	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617	3,373
∞	0,674	0,842	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576	3,291

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting bagi transformasi peradaban bangsa. Peradaban tersebut membutuhkan suatu perubahan dalam dunia pendidikan, termasuk di dalamnya kurikulum, sistem pendidikan, metode dan strategi mengajar, sumber belajar, media pengajaran, proses, dan evaluasi pembelajaran. Kurikulum dan sistem pendidikan yang baik akan mengantarkan pendidikan menuju perkembangan pendidikan yang signifikan. Namun, pencapaian yang baik harus didukung dengan proses pembelajaran yang baik pula. Metode dan strategi mengajar, sumber belajar, media pengajaran, proses penilaian dan evaluasi pembelajaran merupakan perangkat yang tidak bisa ditawar oleh pendidik dalam meningkatkan pendidikan yang optimal.

Metode dan strategi belajar seharusnya tidak hanya mendukung materi yang sedang dikerjakan, tetapi juga harus mendukung dan mengembangkan kemampuan pembelajaran (dalam hal ini siswa). untuk mencapai tujuan pembelajaran diperlukan penggunaan model pembelajaran yang optimal. Ini berarti bahwa untuk mencapai kualitas pembelajaran yang tinggi, bidang studi harus diorganisasikan dengan strategi pembelajaran yang tepat yang selanjutnya disampaikan kepada siswa dengan model yang tepat pula.

Teknologi informasi dan komunikasi (TI&K) merupakan salah satu ilmu yang sangat dibutuhkan oleh dunia kerja pada saat ini. Dengan demikian maka pemerintah menjadikan Teknologi Informasi dan Komunikasi menjadi sebagai salah satu mata pelajaran wajib pada setiap jenjang pendidikan di Indonesia. Terutama sekali di pendidikan pada tingkat menengah yaitu SMP dan SMA. Bahkan sekarang di tingkat SD pun sudah mulai di berikan mata pelajaran TI&K ini. Hal ini dilakukan agar siswa benar-benar memiliki keterampilan yang bisa dipergunakan di dunia kerja setelah mereka lulus di suatu tingkat pendidikan tersebut.

Menurut Depdiknas (2003:6) Melalui pembelajaran Teknologi Informasi dan komunikasi diharapkan siswa dapat terlibat pada perubahan pesat dalam kehidupan yang mengalami penambahan dan perubahan dalam penggunaan beragam produk teknologi informasi dan komunikasi. Hal itu hendaknya ditambah dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat dan efektif agar dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan selama menjalani Praktek Lapangan, Guru Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K) di SMP Negeri 25 Padang guru cenderung menggunakan metode konvensional saja dalam penyampaian materi pembelajaran yakni guru menerangkan materi pembelajaran di depan kelas dan divariasikan sesekali dengan metode latihan di setiap akhir pelajaran. Hal ini membuat siswa menjadi pasif dalam proses belajar mengajar dan hanya guru yang memegang peranan penting dalam

penyampaian pembelajaran dan hal ini membuat hasil belajar siswa menjadi rendah dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas VII adalah 71,85.

Materi pembelajaran TI&K pada awal kelas VII, masih berupa teori, belum ada kegiatan praktek. Oleh sebab itulah 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 alternatif yang dapat digunakan agar dalam proses belajar mengajar siswa dapat aktif adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran Kooperatif dalam TI&K diyakini dapat membantu siswa menumbuhkan kemampuan kerjasama, berfikir kritis sehingga akan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di kelas dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa pada saat melaksanakan pembelajaran dikelas.

Agar pembelajaran yang dilakukan dapat menarik minat dan aktivitas siswa maka dibutuhkan cara-cara belajar yang lebih menarik. Salah satu pendekatan yang dianggap mampu meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Tipe ini menuntut siswa untuk saling bekerja sama antara satu dengan yang lainnya karena dalam TGT ini siswa berkompetisi antar kelompok. Dalam TGT ini peran guru menyampaikan materi pembelajaran dan membagi siswa dalam kelas menjadi 5-6 kelompok yang memiliki tingkat kemampuan, jenis kelamin, rasa dan suku kata atau ras yang berbeda. Dalam kerja kelompok guru memberikan lembaran kerja siswa

(LKS) untuk setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan secara bersama-sama dan apabila salah satu anggota kelompok tidak mengerti maka anggota kelompok lain yang bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskan kepada anggota kelompok yang tidak mengerti sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru. Untuk memastikan bahwa setiap kelompok sudah memahami tugas yang diberikan, maka seluruh siswa akan diberikan permainan akademik. Dalam permainan akademik akan dibentuk meja-meja tournament dimana dalam satu meja tournament terdiri dari 5-6 siswa yang berbeda kelompok dan disesuaikan secara homogen dari segi kemampuan akademik, artinya dalam satu meja tournament kemampuan setiap peserta diusahakan agar setara. Sebelum tournament dimulai ada beberapa aturan yang akan dijalani oleh siswa dimana salah satunya setiap pemain dalam tiap meja menentukan siapa yang akan menjadi pembaca soal dan yang menjadi pemain pertama dilakukan dengan undian. Selanjutnya pemain akan bergilir searah dengan jarum jam. Soal yang diberikan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan bernomor yang terletak diatas meja dimana tiap pemain mendapat giliran berhak menentukan nomor soal yang akan dijawab oleh siswa. setelah tournaments selesai dilaksanakan nantinya guru akan memberikan penghargaan untuk setiap kelompok yang paling tinggi poinnya.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka penulis memberikan judul penelitian **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TI&K Kelas VII di SMP Negeri 25 Padang.”**

B. Rumusan dan Batasan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran TI&K kelas VII di SMP Negeri 25 Padang.”

Untuk mengarahkan penelitian ini, maka penulis akan membatasi permasalahan dalam aspek-aspek sebagai berikut:

1. Siswa kelas VII SMP Negeri 25 Padang Semester 2 TA. 2010/2011.
2. Pokok bahasan yang dipilih dalam penelitian ini adalah” **Perangkat Lunak Presentasi**”

C. Tujuan penelitian

Sesuai dengan masalah penelitian serta hipotesis yang akan dibuktikan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada pelajaran TI&K di SMP Negeri 25 Padang.

D. Manfaat penelitian

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

1. Bagi guru TI&K sebagai bahan masukan dan menambah informasi tentang pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) di kelas VII SMP Negeri 25 Padang.
2. Bagi kepala sekolah sebagai bahan pertimbangan untuk mengambil kebijaksanaan dan pembaharuan terhadap PBM.
3. Bagi peneliti untuk mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh di bangku kuliah.
4. Sebagai persyaratan dalam penyelesaian program Strata Satu (S1) pada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang melalui skripsi.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Dalam aktifitas kehidupan manusia sehari-hari hampir tidak pernah dapat terlepas dari kegiatan belajar, baik ketika seseorang melaksanakan aktifitas sendiri, maupun didalam suatu kelompok tertentu. Dipahami, ataupun tidak dipahami, sesungguhnya sebagian besar aktifitas di dalam kehidupan sehari-hari kita merupakan kegiatan belajar. Dengan demikian dapat dikatakan, tidak ada ruang dan waktu dimana manusia dapat melepaskan dirinya dari kegiatan belajar, dan itu pula bahwa belajar tidak pernah dibatasi usia, tempat maupun waktu, karena perubahan yang menuntut terjadinya aktifitas belajar itu juga tidak pernah berhenti.

Belajar bukanlah proses penambahan pengetahuan tetapi merupakan proses perubahan tingkah laku pada diri seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Perubahan yang terjadi pada diri seseorang banyak sekali, baik secara pengetahuan, keterampilan, sikap sehingga hasil dari belajar tersebut.

Hampir semua ahli telah mencoba merumuskan dan membuat tafsirannya tentang “Belajar” seringkali pula perumusan dan tafsiran itu berbeda satu sama lain.

Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-

perubahan tersebut nyata dalam seluruh aspek tingkah laku.

Pengertian belajar dapat didefinisikan sebagai berikut:

“Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.”

Menurut pandangan teori behavioristik belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam halnya kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya. Sebagai contoh, anak belum dapat berhitung perkalian. Walaupun sudah berusaha giat, dan gurunya pun sudah mengajarkannya dengan tekun, namun jika anak tersebut belum dapat mempraktekkan perhitungan perkalian, maka ia belum dianggap belajar.

2. Ciri-ciri Belajar

Belajar merupakan proses internal yang kompleks. Yang terlibat dalam proses internal tersebut adalah seluruh mental, yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Dari segi proses belajar tersebut dapat diamati secara tidak langsung. Artinya proses belajar yang merupakan proses internal siswa tidak dapat diamati.

Pada hakikatnya belajar menunjuk kepada perubahan dalam tingkah laku si subjek dalam situasi tertentu berkat pengalamannya yang berulang-ulang, dan perubahan tingkah laku tersebut tak dapat dijelaskan

atas dasar kecenderungan-kecenderungan respons bawaan, kematangan atau keadaan temporer dari subjek (misalnya keletihan, dan sebagainya).

Dengan pengertian tersebut, maka belajar memiliki ciri-ciri (karakteristik) tertentu:

- a. Belajar berbeda dengan kematangan
- b. Belajar dibedakan dari perubahan fisik dan mental
- c. Ciri belajar yang hasilnya relatif menetap

3. Pengertian Pembelajaran

Proses pembelajaran melibatkan berbagai kegiatan dan tindakan yang perlu dilakukan oleh siswa untuk memperoleh hasil belajar yang baik. Kesempatan untuk melakukan kegiatan dan perolehan hasil belajar ditentukan oleh pendekatan yang digunakan oleh guru-siswa dalam proses pembelajaran tersebut.

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi (hubungan timbal balik) antara guru dan siswa. dalam proses tersebut guru memberikan bimbingan dan menyediakan berbagai kesempatan yang dapat mendorong siswa belajar dan untuk memperoleh pengalaman sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tercapai tujuan pembelajaran ditandai oleh tingkat penguasaan kemampuan dan pembentukan kepribadian.

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.

4. Ciri-ciri Pembelajaran

Ada tiga ciri khas yang terkandung dalam sistem pembelajaran, antara lain:

- a. Rencana, ialah penataan ketenagaan, material, dan prosedur, yang merupakan sistem pembelajaran, dalam suatu rencana khusus.
- b. Kesalingtergantungan (interdependence), antara sistem-sistem pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan. Tiap unsur bersifat esensial, dan masing-masing memberikan sumbangannya kepada sistem pembelajaran.
- c. Tujuan, sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai. Ciri ini menjadi dasar perbedaan antara sistem yang dibuat oleh manusia dan sistem yang alami (natural). Sistem yang dibuat oleh manusia, seperti: sistem transportasi, sistem komunikasi, sistem pemerintahan, semuanya memiliki tujuan, Sistem alami (natural) seperti: sistem ekologi, sistem kehidupan hewan, memiliki sistem yang saling ketergantungan satu sama lain, disusun sesuai dengan rencana tertentu, tetapi tidak mempunyai tujuan tertentu. Tujuan utama sistem pembelajaran agar siswa belajar. Tugas seorang perancang sistem adalah adalah mengorganisasikan tenaga, material, dan prosedur agar siswa belajar secara efisien dan efektif. Dengan proses mendesain sistem pembelajaran si perancang membuat rancangan untuk memberikan kemudahan dalam upaya mencapai tujuan sistem pembelajaran tersebut.

B. Hasil Belajar

1. Hakikat Hasil Belajar

Belajar merupakan proses yang ditandai oleh adanya perubahan pada diri seseorang. Antara proses belajar dengan perubahan adalah dua gejala saling terkait yakni belajar sebagai proses dan perubahan sebagai bukti dari hasil yang diproses. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan, keterampilan, maupun yang menyangkut nilai sikap. Gredler (Margareth E. Bell Gredler, 1986) mengemukakan bahwa belajar adalah proses orang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan dan sikap.

Aktivitas belajar dapat terjadi dengan sengaja maupun tidak dengan sengaja. Belajar dengan sengaja adalah suatu kegiatan yang dirancang dan bertujuan dan diperolehnya suatu pengalaman baru. Sedangkan aktifitas belajar yang terjadi tidak dengan sengaja merupakan interaksi yang terjadi antara manusia dengan lingkungannya secara kebetulan dimana dalam proses interaksi itu seseorang memperoleh pengalaman baru.

Suatu aktivitas pembelajaran dapat dikatakan efektif bila proses pembelajaran tersebut dapat mewujudkan sasaran atau hasil belajar tertentu. Beraneka ragamnya tingkah laku yang diperoleh dalam perbuatan belajar, maka orang menyebutnya sebagai kapabilitas. Kapabilitas ini tidak hanya pada pengetahuan, akan tetapi juga mencakup sikap dan keterampilan.

2. Pengertian Hasil belajar

Menurut Gagne dalam Zahara Djafar (2001:86) hasil belajar merupakan kapabilitas atau kemampuan yang diperoleh dari proses belajar yang dapat dikategorikan dalam lima macam yaitu: (1) informasi verbal, (2) keterampilan intelektual, (3) strategi kognitif, (4) sikap, (5) keterampilan motorik.

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah proses belajar mengajar dilaksanakan, baik dalam bentuk prestasi belajar maupun perubahan tingkah laku dan sikap siswa yang telah mengalami belajar. Hasil belajar dapat dijadikan tolak ukur untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mengetahui dan memahami suatu pelajaran.

Untuk mengetahui apakah proses belajar mengajar yang dilakukan sudah mampu merubah tingkah laku peserta didik, maka terlebih dahulu perlu diketahui hasil belajar yang diperoleh siswa. menurut Dimiyati (1989:20) menyatakan hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar.

Hasil belajar yang diperoleh siswa dapat diketahui dengan suatu alat ukur penilaian. Dimiyati (1989:252) menyatakan bahwa:

“menilai siswa itu ada lima macam fungsinya, yaitu: sebagai intensif untuk meningkatkan belajar, sebagai umpan balik bagi guru, sebagai umpan balik bagi siswa, sebagai informasi bagi orang tua, dan sebagai informasi untuk keperluan seleksi”.

Sehubungan dengan itu Arikunto (1993:5) mengemukakan bahwa dengan melakukan penilaian, maka siswa dapat mengetahui sejauh mana telah berhasil mengikuti pelajaran yang diberikan guru. Hasil yang

diperoleh dari menilai ini ada dua kemungkinan yaitu jika siswa memperoleh hasil yang memuaskan, tentu kepuasan itu ingin diperoleh dalam kesempatan lain. Akibatnya siswa mempunyai motivasi yang lebih besar untuk giat agar lain kali mendapat hasil yang lebih memuaskan. Jika siswa tidak puas dengan hasil yang diperoleh, maka ia akan berusaha supaya keadaan itu tidak terulang lagi, sehingga ia termotivasi untuk belajar.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses dan Hasil Belajar

a. Faktor lingkungan

Lingkungan merupakan bagian dari kehidupan anak didik. Dalam lingkunganlah anak didik hidup dan berinteraksi dalam mata rantai kehidupan yang disebut ekosistem. Saling ketergantungan antara lingkungan biotik dan abiotik tidak dapat dihindari. Itulah hukum alam yang harus dihadapi oleh anak didik sebagai makhluk hidup yang tergolong kelompok biotik.

Selama hidup anak didik tidak bisa menghindarkan diri dari lingkungan alam dan lingkungan sosial budaya.

b. Faktor Instrumental

Setiap sekolah mempunyai tujuan yang akan dicapai. Tujuan tentu saja pada tingkat kelembagaan. Dalam rangka melicinkan ke arah itu diperlukan seperangkat perlengkapan dalam berbagai bentuk dan jenisnya. Semuanya dapat diberdayagunakan menurut fungsi masing-

masing kelengkapan sekolah. Kurikulum dapat dipakai oleh guru dalam merencanakan program pengajaran. Program sekolah dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Sarana dan fasilitas yang tersedia harus dimanfaatkan sebaik-baiknya agar berdaya guna dan berhasil guna kemajuan belajar anak didik di sekolah. Dibawah ini bagian dari faktor-faktor instrumental yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa :

- 1) Kurikulum
- 2) program
- 3) sarana dan fasilitas
- 4) guru

c. Kondisi Fisiologis

menurut Noehi Nasution, dkk dalam buku Syaiful Bahri Djamarah (2002:189) mengatakan kondisi fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Orang yang dalam keadaan segar jasmaninya akan beralainan belajarnya dari orang yang dalam keadaan kelelahan. Anak-anak yang kekurangan gizi ternyata kemampuan belajarnya dibawah anak-anak yang tidak kekurangan gizi; mereka lekas lelah, mudah mengantuk , dan sukar menerima pelajaran.

Aspek fisiologis ini diakui mempengaruhi pengelolaan kelas. Pelajaran dengan pola klasikal perlu memperhatikan tinggi rendahnya postur tubuh anak didik. Postur tubuh anak didik yang tinggi sebaiknya

ditempatkan dibelakang anak didik yang bertubuh pendek. Hal ini dimaksudkan agar pandangan anak didik ke papan tulis tidak terhalang oleh anak didik yang bertubuh tinggi.

d. Kondisi psikologis

Belajar pada hakikatnya adalah proses psikologis. Oleh karena itu, semua keadaan dan fungsi psikologis tentu saja mempengaruhi belajar seseorang. Itu berarti belajar bukanlah berdiri sendiri, terlepas dari faktor lain seperti faktor dari luar dan faktor dari dalam. Faktor psikologis sebagai faktor dari dalam tentu saja merupakan hal yang utama dalam menentukan intensitas belajar seseorang anak. meski faktor luar mendukung, tetapi faktor psikologis tidak mendukung, maka faktor luar itu akan kurang signifikan. Oleh karena itu, minat kecerdasan, bakat, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif adalah faktor-faktor psikologis yang utama mempengaruhi proses dan hasil belajar anak didik.

C. Pembelajaran TI&K (Teknologi Informasi dan Komunikasi)

1. Defenisi teknologi informasi dan komunikasi (TI&K)

Teknologi informasi dan komunikasi (TI&K) mempunyai dua pengertian yaitu Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi.

Teknologi Informasi adalah studi atau penggunaan peralatan elektronika, terutama komputer untuk menyimpan, menganalisis dan mendistribusikan informasi apa saja, termasuk kata-kata, bilangan dan gambar. Secara

umum, Lucas (2000) menguraikan defenisi teknologi informasi, yang dijelaskan sebagai berikut:

“Teknologi informasi adalah segala bentuk teknologi yang diterapkan untuk memproses dan mengirimkan informasi dalam bentuk elektronis, micro computer, komputer mainframe, pembaca barcode, perangkat lunak pemroses transaksi, perangkat lunak lembar kerja (worksheet) dan peralatan komunikasi dan jaringan merupakan contoh teknologi informasi”.

Sementara Wawan Wardiana (2000:34) mengemukakan bahwa teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan yang merupakan aspek strategis untuk pengambilan keputusan.

Sedangkan teknologi komunikasi adalah perangkat-perangkat teknologi yang terdiri dari hardware, software, proses dan sistem, yang digunakan untuk membantu proses komunikasi, yang bertujuan agar komunikasi berhasil (komunikatif).

2. Tujuan pembelajaran TI&K

Melalui pembelajaran berbasis TI&K, peserta didik menyadari akan pentingnya kehadiran teknologi. Dan dibekali kecakapan hidup yang mantap dalam menentukan masa depannya dan memahami perkembangan teknologi, mampu mendesain, membuat dan mengembangkan suatu karya berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

Tujuan pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TI&K), antara lain:

- a. Pada aspek kognitif, dapat mengetahui, mengenal, atau memahami teknologi informasi dan komunikasi. Meningkatkan pengetahuan dan minat peserta didik pada teknologi, serta meningkatkan kemampuan berfikir ilmiah sekaligus persiapan untuk pendidikan, pekerjaan, dan peran di masyarakat pada masa yang akan datang.
- b. Pada aspek afektif, dapat bersifat aktif, kreatif, apresiatif dan mandiri dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.
- c. Pada aspek psikomotor, dapat terampil dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk proses pembelajaran dan dalam kehidupan sehari-hari.

3. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K) dalam Pembelajaran

Teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang sekarang ini memberikan pengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan, khususnya dalam bidang pembelajaran. Terjadi perubahan dalam proses pembelajaran, yaitu pembelajaran yang biasanya dilakukan terbatas di ruang kelas dengan jadwal yang telah ditentukan berkembang menjadi dan dimanapun dan kapanpun.

Mengintegrasikan TI&K ke dalam pembelajaran antara lain untuk meningkatkan kompetensi pengajar dalam mengajar dan meningkatkan mutu belajar peserta didik. TIK yang sifatnya inovatif dapat meningkatkan apa yang sedang dilakukan sekarang, serta apa yang belum kita lakukan

tetapi akan dapat dilakukan ketika kita mulai menggunakan teknologi informasi dan komunikasi.

D. Pembelajaran Kooperatif

Paradigma lama dalam proses pembelajaran adalah guru memberi pengetahuan pada siswa secara pasif. Dalam konteks pendidikan, paradigma lama ini juga berarti jika seseorang mempunyai pengetahuan dan keahlian dalam suatu bidang, ia pasti akan dapat mengajar; ia tidak perlu tahu proses belajar mengajar yang tepat; ia hanya perlu menuangkan apa yang diketahuinya kepada dalam botol kosong yang siap menerimanya. Banyak guru yang masih menganggap paradigma lama ini sebagai satu-satunya alternatif. Mereka mengajar dengan strategi ceramah dan mengharapkan siswa duduk, diam, dengar, catat dan hafal. Menurut Lie dalam Made Wena (2009:189).

Kondisi pembelajaran yang demikian, masih mendominasi proses pembelajaran pada sebagian besar jenjang pendidikan. Guna mengatasi masalah tersebut dapat dilakukan dengan cara mengikutsertakan peserta didik secara aktif dalam kegiatan proses belajar mengajar. Seperti dikemukakan Kemp dalam Made Wena (2009:189) bahwa perlu adanya kegiatan belajar mengajar sebagai pendorong peserta didik untuk aktif berpartisipasi. Dengan aktifnya siswa dalam kegiatan pembelajaran diharapkan hasil pembelajaran dan retensi siswa dapat meningkat dan kegiatan pembelajaran lebih bermakna. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran oleh rekan

sebaya melalui pembelajaran kooperatif ternyata lebih efektif daripada pembelajaran oleh pengajar. Menurut Lie dalam Made Wena (2009:189).

Melalui pembelajaran kooperatif akan memberi kesempatan pada siswa untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur. Melalui pembelajaran yang kooperatif pula, seorang siswa akan menjadi sumber belajar bagi temannya yang lain. Menurut Lie dalam Made Wena (2009:189) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif dikembangkan dengan dasar asumsi bahwa proses belajar akan lebih bermakna jika peserta didik dapat saling mengajari. Walaupun dalam pembelajaran kooperatif siswa dapat belajar dari dua sumber belajar utama, yaitu pengajara dan teman belajar lain.

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran kelompok yang memiliki aturan-aturan tertentu. Prinsip dasar pembelajaran kooperatif adalah siswa membentuk kelompok kecil dan saling mengajar sesamanya untuk mencapai tujuan bersama. Dalam pembelajaran kooperatif siswa pandai mengajar siswa yang kurang pandai tanpa merasa dirugikan. Siswa kurang pandai dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan karena banyak teman yang membantu dan memotivasinya. Siswa yang sebelumnya terbiasa bersikap pasif setelah menggunakan pembelajaran kooperatif akan terpaksa berpartisipasi secara aktif agar bisa diterima oleh anggota kelompoknya. Menurut Priyanto dalam Made Wena (2009:189).

Ada beberapa definisi tentang pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh para ahli pendidikan. Menurut Davidson dan Kroll dalam Made Wena (2009:262) mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

“kooperatif adalah kelompok kecil yang beranggotakan 3-6 orang siswa yang beranggotakan di lingkungan belajar siswa dalam kelompok kecil yang saling berbagi ide-ide dan bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan masalah-masalah yang ada dalam tugas mereka.”

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang terstruktur dan sistematis, dimana kelompok-kelompok kecil bekerja sama untuk mencapai tujuan-tujuan bersama. Cooper (1999) dan Heinich (2002) menjelaskan bahwa pembelajaran yang kooperatif sebagai metode pembelajaran yang melibatkan kelompok-kelompok kecil yang heterogen dan siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan-tujuan dan tugas-tugas akademik bersama, sambil bekerja sama belajar keterampilan-keterampilan kolaboratif dan sosial. Anggota-anggota kelompok memiliki tanggung jawab dan saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama.

2. Unsur –Unsur Dasar Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran Kooperatif adalah suatu sistem yang didalamnya terdapat elemen-elemen yang terkait. Menurut Nurhadi & Senduk dan Lie dalam Made Wena (2009:190) ada berbagai elemen yang merupakan ketentuan pokok dalam pembelajaran kooperatif, yaitu:

a. Saling ketergantungan positif

Dalam sistem pembelajaran kooperatif, guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang mendorong siswa agar saling merasa saling membutuhkan. Siswa yang satu membutuhkan siswa yang lain, demikian pula sebaliknya. Dalam hal ini kebutuhan antara siswa tentu terkait dengan pembelajaran (bukan kebutuhan yang berada diluar pembelajaran). Hubungan yang saling membutuhkan antara siswa satu dengan siswa yang lain inilah yang disebut dengan saling ketergantungan positif. Dalam pembelajaran kooperatif setiap anggota kelompok sadar bahwa mereka perlu bekerja sama dalam mencapai tujuan.

b. Interaksi tatap muka

Interaksi tatap muka menuntut para siswa dalam kelompok saling bertatap muka sehingga mereka dapat melakukan dialog, tidak hanya dengan guru, tetapi juga dengan sesama siswa. Menurut Nurhadi & Senduk Dalam Made Wena (2009:191). jadi dalam hal ini, semua anggota kelompok berinteraksi saling berhadapan, dengan menerapkan keterampilan saling berhadapan, dengan menerapkan keterampilan bekerja sama untuk menjalin hubungan sesama anggota kelompok.

c. Akuntabilitas Individual

Mengingat pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dalam bentuk kelompok, maka setiap anggota harus belajar dan menyumbangkan pikiran demi keberhasilan pekerjaan kelompok.

Untuk mencapai tujuan kelompok (hasil belajar kelompok), setiap siswa (individu) harus bertanggung jawab terhadap penguasaan materi pembelajaran secara maksimal, karena hasil belajar kelompok didasari atas rata-rata nilai anggota kelompok.

d. Keterampilan menjalin hubungan antarpribadi

Dalam pembelajaran kooperatif dituntut untuk membimbing agar siswa dapat berkolaborasi, bekerjasama dan bersosialisasi antaranggota kelompok. Dengan demikian, dalam pembelajaran kooperatif, keterampilan sosial seperti tenggang rasa, sikap sopan terhadap teman, mengkritik ide dan bukan mengkritik teman, berani mempertahankan pikiran logis, tidak mendominasi orang lain, mandiri, dan berbagai sifat lain yang bermanfaat dalam menjalin antar pribadi tidak hanya diasumsikan, tetapi secara sengaja diajarkan oleh guru.

3. Tujuan Pembelajaran Kooperatif :

a. Pencapaian hasil belajar

Meskipun pembelajaran kooperatif meliputi berbagai macam tujuan sosial, pembelajaran kooperatif juga bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit.

b. Penerimaan terhadap perbedaan individu

Penerimaan yang luas terhadap orang yang berbeda ras, budaya, tingkat sosial, kemampuan, maupun ketidakmampuan. Berikut ini

merupakan garis besar premis yang diajukan oleh Gordon Allport (1954). Telah diketahui bahwa banyak kontak fisik saja diantara Orang-orang yang berbeda ras atau kelompok etnik tidak cukup untuk mengurangi kecurigaan dan perbedaan ide.

c. Pengembangan keterampilan sosial

Tujuan penting ketiga dari pembelajaran kooperatif ialah untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan kerja sama dan kolaborasi. Keterampilan ini amat penting untuk dimiliki di dalam masyarakat, banyak kerja orang dewasa dilakukan dalam organisasi yang saling bergantung satu sama lain dalam masyarakat. Meskipun beragam budayanya.

4. Ciri-ciri Pembelajaran Kooperatif:

a. Belajar dalam kelompok

Pembagian kelompok belajar diarahkan untuk mencapai keberhasilan. Kelompok-kelompok ini yang akan membawa siswa untuk saling berbagi informasi sehingga siswa mendapat pengetahuan dan pengalaman yang baru dalam kelompok.

b. Menekankan interaksi sosial

Tanpa adanya hubungan atau komunikasi yang baik dalam kelompok akan dapat mengganggu lancarnya proses kerja dalam rangka mencapai tujuan. Karena komunikasi yang lancar antar siswa kelas bahkan antar siswa dalam kelompok sangat membantu dalam proses pengolahan informasi dalam rangka pengetahuan dan pengalaman.

c. Kerjasama antar siswa dalam mencapai tujuan

Keberhasilan kelompok dalam mencapai tujuan tergantung pada pemahaman individu-individu anggota kelompok, karena setiap anggota memiliki tanggung jawab untuk memberi masukan yang berarti bagi kelompok.

E. Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*)

1. Pengertian

Model TGT adalah 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.

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggungjawab

untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

2. Kegiatan pembelajaran

Model TGT tidak menggunakan tes individual, tetapi menggantikannya dengan tournament yang dilakukan terlebih dahulu dengan membentuk kelompok baru pembentukan ini dilakukan dengan cara mengelompokkan siswa yang berkemampuan sama dan setiap anggota dikumpulkan ke dalam satu kelompok baru. Anggota kelompok baru kemudian menempati meja tournament dan selanjutnya memulai permainan, dimana setiap meja turnamen terdiri dari 5 sampai 6 orang yang merupakan wakil dari kelompoknya masing-masing. Dalam setiap meja permainan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Siswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogen dari segi kemampuan akademik, artinya dalam satu meja turnamen kemampuan setiap peserta diusahakan agar setara. Hal ini dapat ditentukan dengan melihat nilai yang mereka peroleh pada saat *pre-test*. Skor yang diperoleh setiap peserta dalam permainan akademik dicatat pada lembar pencatat skor. Skor kelompok diperoleh dengan menjumlahkan skor-skor yang diperoleh anggota suatu kelompok, kemudian dibagi banyaknya anggota kelompok tersebut. Skor kelompok ini digunakan untuk memberikan penghargaan tim berupa sertifikat dengan mencantumkan predikat tertentu.

Menurut Slavin 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 recognition*). Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, maka model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri – ciri sebagai berikut:

a. 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 memotifasi 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.

b. 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. Dalam setiap meja turnamen diusahakan setiap peserta homogen. 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.

c. 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. Dimana penentuan poin yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok didasarkan pada jumlah kartu yang diperoleh oleh seperti ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 2. Perhitungan Poin Permainan Untuk 6 Pemain

Pemain dengan	Poin Bila Jumlah Kartu Yang Diperoleh
<i>skor tertinggi</i>	30
<i>skor tinggi</i>	25
<i>skor sedang</i>	20
<i>skor rendah</i>	15
<i>Skor terendah</i>	10
<i>Skor Paling rendah</i>	5

Tabel 3. Perhitungan Poin Permainan Untuk 5 Pemain

Pemain dengan	Poin Bila Jumlah Kartu Yang Diperoleh
<i>skor tertinggi</i>	30
<i>skor tinggi</i>	25
<i>skor sedang</i>	20
<i>skor rendah</i>	15
<i>Skor terendah</i>	10

Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ada beberapa tahapan yang perlu ditempuh, yaitu :

1) Mengajar (*teach*)

Mempersentasekan atau menyajikan materi, menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan memberikan motivasi.

2) Belajar Kelompok (*team study*)

Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri atas 5 sampai 6 orang dengan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan ras / suku yang berbeda. Setelah guru menginformasikan materi, dan tujuan pembelajaran, kelompok berdiskusi dengan menggunakan LKS. Dalam kelompok terjadi diskusi untuk memecahkan masalah bersama, saling memberikan jawaban dan mengoreksi jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab.

3) Permainan (*game tournament*)

Permainan diikuti oleh anggota kelompok dari masing-masing kelompok yang berbeda. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai

materi, dimana pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok.

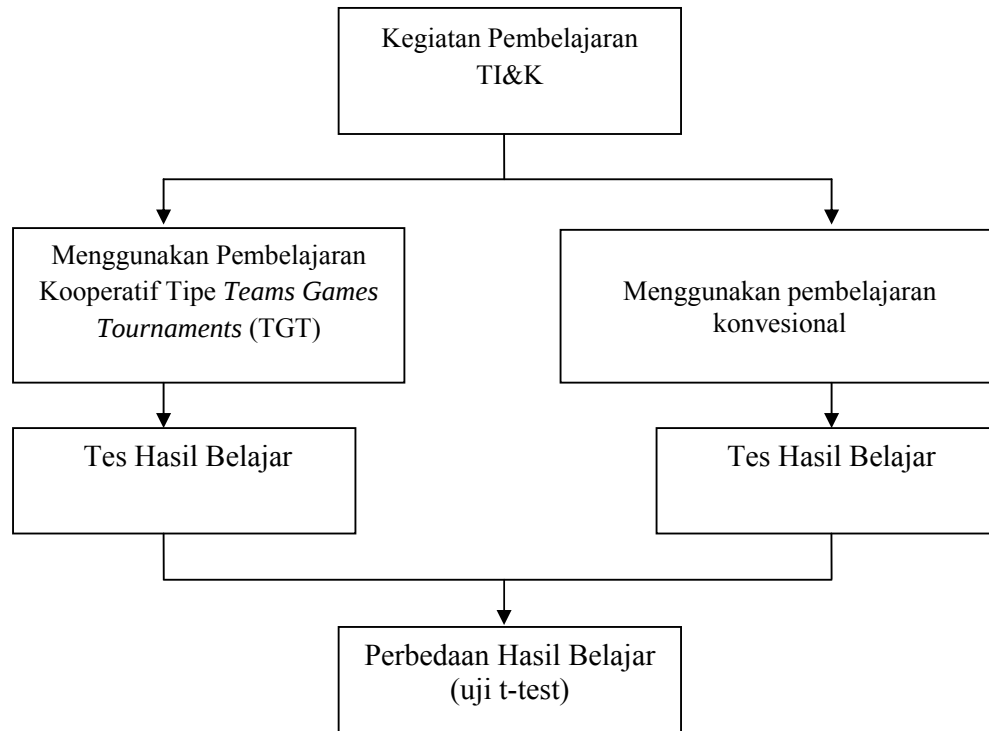
4) Penghargaan kelompok (*team recognition*)

Pemberian penghargaan (*rewards*) berdasarkan pada rerata poin yang diperoleh oleh kelompok dari permainan, dapat berupa hadiah bisa juga Lembar penghargaan yang dicetak dalam kertas HVS, dimana penghargaan ini akan diberikan kepada tim yang memenuhi kategori rerata poin.

F. Kerangka Konseptual

Berdasarkan uraian diatas maka dapat dikemukakan kerangka konseptual pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) yang mana dalam proses pembelajarannya diperlukan langkah-langkah yang strategis termasuk dalam pemikiran dan penggunaan yang tepat. Adapun materi yang akan dieksperimenkan dalam pembelajaran TI&K yaitu mengenai Perangkat Lunak Presentasi.

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) 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. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah rencana tentang cara mengumpulkan dan menganalisis data agar dapat dilaksanakan secara ekonomis serta serasi dengan tujuan penelitian. Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang telah dikemukakan, maka pada penelitian ini penulis ingin melihat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) sebagai kelompok Eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 4. Tabel Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kelas	Perlakuan	Hasil
1	Eksperimen	X_1	t_1
2	Kontrol	-	t_1

Keterangan:

X_1 : Perlakuan dengan menggunakan Model pembelajaran TGT

t_1 : Tes Hasil Belajar Kelompok Eksperimen

t_1 : Tes Hasil Belajar Kelompok Kontrol

H. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari suatu penelitian.

Karena dari hasil pengujian hipotesis merupakan jawaban sementara dari masalah yang ditemukan. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh positif yang signifikan dalam penggunaan model pembelajarn kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TI&K kelas VII di SMP Negeri 25 Padang, pada taraf signifikan α 0,05%.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil data 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 75,83 daripada nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas kontrol yaitu 70.
2. Hasil pengolahan data dengan menggunakan uji t-test, diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan α 0,05, yaitu $2,81 > 2,00$. Jadi terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model *Teams Games Tournaments* (kelas eksperimen) dengan hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran konvensional (kelas kontrol) pada kelas VII di SMP N 25 Padang.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada guru TI&K untuk dapat menerapkan model-model pembelajaran kooperatif sebagai salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan aktifitas 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, mengikuti seminar, workshop yang berkaitan dengan model pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Asma, Nur.2008.***Model Pembelajaran Kooperatif***.padang:UNP Press
- Arikunto Suharsimi.2002. ***Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek***.
Jakarta: Rinneka Cipta
- _____.2007. ***Manajemen Penelitian***. Jakarta: Rinneka Cipta
- Budiningsih, Asri.2005. ***Belajar dan Pembelajaran***. Jakarta: PT Rinneka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. ***Belajar Dan Pembelajaran***. Jakarta: PT Rinneka Cipta
- Djaafar, Zahara T.2001.***Kontribusi dan Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar***.Jakarta: Universitas Negeri Padang (UNP).
- Hamalik, Oemar.2008.***Kurikulum dan Pembelajaran***.Jakarta:Bumi Aksara.
- <http://www.scribd.com/doc/21250327/Model-Pembelajaran-Kooperatif-Tipe-Tgt-Contoh-Rpp-Lks-Kartu-Penilaian-Dll-Matematika1>
- <http://ekocin.wordpress.com/2011/06/17/model-pembelajaran-teams-games-tournaments-tgt-2/>
- M. Nazir. 1983. ***Metode Penelitian***.Ghalia Indonesia.
- Munir.2008.***Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi***.Bandung: CV Alvabeta.
- Slavin, Robert E..2008. ***Cooperative Learning***.Bandung. Nusa Media
- Rusman.2010. ***Model-Model Pembelajaran***.Jakarta: Rajawali Pers
- Slameto.1995.***Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya***.Jakarta: PT Rinneka Cipta.
- _____.2003.***Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya***. Jakarta: PT Rinneka Cipta.