

**PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAME*
TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN TIK DI KELAS X
SMAN I LUBUK ALUNG**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai persyaratan memperoleh gelar Sarjana (S1) Kependidikan
Pada Program Studi Teknologi Pendidikan*



**DESI MASRI
2005/63729**

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2009**

ABSTRAK

Desi Masri : Pengaruh Pembelajaran Kooperatif *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Di Kelas X SMA Negeri I Lubuk Alung. Skripsi. 2009. UNP.

Berdasarkan observasi di lapangan, pembelajaran TIK di kelas X SMAN I Lubuk Alung kurang optimal. Penggunaan metode ceramah oleh guru pada pembelajaran TIK, menjadikan guru mendominasi kegiatan pembelajaran sementara aktivitas siswa rendah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan pembelajaran kooperatif TGT pada mata pelajaran TIK di kelas X SMA Negeri I Lubuk Alung. Hipotesa yang akan diuji dalam penelitian ini adalah terdapat hasil belajar siswa yang tinggi dengan pembelajaran kooperatif TGT dibandingkan dengan hasil belajar siswa dengan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran TIK di kelas X SMAN I Lubuk Alung.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang bersifat quasi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMAN I Lubuk Alung. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik purposive sampling yaitu kelas X.6 sebagai kelas eksperimen dan kelas X.5 sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 60 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dengan alat pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar tes dan dokumen nilai. Teknik analisa data yang digunakan adalah uji perbedaan (t-test). Sebelum dilakukan uji t, terlebih dahulu dilakukan uji Bartlett untuk melihat data berasal dari kelompok homogen atau tidak. Sedangkan uji Liliefors dilakukan untuk melihat normal atau tidaknya data yang digunakan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang belajar dengan pembelajaran kooperatif TGT memperoleh rata-rata nilai 89,8 lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa dengan pembelajaran konvensional memperoleh rata-rata nilai 69,9 pada mata pelajaran TIK di kelas X SMAN I Lubuk Alung. Dari perhitungan uji t didapat t-tabel adalah 2,000 sedangkan t-hitung adalah 23,975 ($t\text{-hitung} > t\text{-table}$) dengan demikian hipotesis yang dikemukakan sebelumnya dapat diterima pada taraf kepercayaan 95%. Dengan demikian pembelajaran kooperatif TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK di kelas X SMAN I Lubuk Alung.

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang maha kuasa yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyusun sebuah skripsi yang berjudul “ **Pengaruh Pembelajaran Kooperatif *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Di Kelas X SMA Negeri I Lubuk Alung.**”

Tujuan penulisan skripsi ini untuk peneliti memenuhi sebagian persyaratan menyelesaikan perkuliahan dan mendapatkan gelar sarjana pendidikan pada jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Murni Rivai selaku dosen pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu ditengah-tengah kesibukan beliau memberikan bimbingan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terwujud.
2. Ibu Dra. Zuwirna, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Ketua dan Ibu Sekretaris beserta staf jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
4. Ibu Kepala sekolah SMA Negeri I Lubuk Alung yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian di sekolah yang beliau pimpin dalam rangka mengumpulkan data-data untuk penyusunan skripsi ini.

5. Bapak dan Ibu guru mata pelajaran TIK SMA Negeri I Lubuk Alung yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk memberikan perlakuan TGT dalam pembelajaran guna memperoleh data untuk penulisan skripsi ini.
6. Kedua Orang tua yang tidak henti-hentinya memberikan dukungan moril dan materil kepada peneliti selama penulisan skripsi ini.
7. Rekan-rekan mahasiswa teknologi pendidikan dan semua pihak yang tidak dapat penulis ucapkan satu persatu, yang telah banyak memberikan motivasi dan partisipasinya kepada peneliti dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Akhirnya peneliti berharap skripsi ini bermanfaat bagi pembaca, namun peneliti menyadari bahwa dalam karya kecil ini masih ada kekurangan. Untuk itu apabila ada saran yang bersifat membangun, peneliti terima dengan senang hati. Atas saran yang diberikan peneliti mengucapkan terima kasih.

Padang, Agustus 2009

peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan dan Batasan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat penelitian	5
 BAB II LANDASAN TEORITIS	
A. Kajian Teori	6
B. Kerangka Konseptual.....	20
C. Hipotesis	21
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	22
B. Populasi dan Sampel.....	23
C. Jenis Data	24
D. Teknik dan Alat Pengumpul Data.....	24
E. Teknik Analisis Data.....	24
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data.....	28
B. Pembahasan.....	30

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	36
B. Saran	37

DAFTAR PUSTAKA	38
----------------------	----

LAMPIRAN.....	39
---------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Perhitungan point dengan 4 pemain.....	18
2. Perhitungan point dengan 3 pemain.....	18
3. Kriteria penghargaan kelompok.....	20
4. Populasi penelitian	23
5. Sampel penelitian.....	24
6. Persiapan uji Bartlett.....	26
7. Hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol	29
8. Hasil perhitungan mean dan varians	31

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka konseptual.....	21

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana pelaksanaan pembelajaran kelas eksperimen	39
2. Rencana pelaksanaan pembelajaran kelas kontrol.....	45
3. Bahan ajar dan lembaran kerja siswa.....	49
4. Soal-soal tournament	61
5. Kunci jawaban soal tournament.....	63
6. Tes hasil belajar siswa	65
7. Nilai hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol	66
8. Perhitungan mean dan varians	67
9. Persiapan perhitungan uji homogenitas (Barlett) kedua kelas.....	71
10. Persiapan uji normalitas (Liliefors) kelas eksperimen.....	73
11. Persiapan uji normalitas (Liliefors) kelas kontrol.....	74

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah mata pelajaran keahlian yang memperkenalkan Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi kepada siswa. Dimasukkannya pelajaran TIK pada kurikulum pendidikan, diharapkan dapat mempersiapkan siswa dalam menghadapi tantangan zaman, dan mengikuti perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat. Perubahan informasi berlangsung sangat cepat, jika tidak diikuti maka akan ketinggalan.

Mata pelajaran TIK yang telah diwajibkan pada sekolah menengah merupakan bentuk aplikasi perkembangan teknologi yang semakin pesat pada dunia pendidikan. Ini bentuk nyata dalam rangka memberikan keterampilan kepada siswa, sehingga dengan keterampilan yang dimiliki, mereka mampu bersaing dalam dunia kerja.

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

Berbicara mengenai TIK, persepsi (konsep) yang ada pada siswa adalah pelajaran mengoperasikan komputer di labor. Pada mata pelajaran TIK di X SMAN I Lubuk Alung, dilandasi oleh teori-teori yang mendukung aplikasi kerja di labor. Jika pembelajaran dilakukan di labor, sementara materi pelajaran tidak mengenai aplikasi dengan komputer, hal ini akan mengganggu konsentrasi siswa. Karena pertimbangan tersebut guru TIK melakukan pembelajaran di kelas. Jika pembelajaran dilakukan di labor, maka akan memecah konsentrasi siswa dalam belajar dan pembelajaran menjadi tidak efektif.

Pembelajaran di kelas juga kurang optimal. Metode pembelajaran konvensional masih merupakan metode mengajar utama oleh guru dalam mengajar. Metode pembelajaran konvensional merupakan metode mengajar yang masih didominasi oleh metode ceramah, dan kegiatan pembelajaran dikendalikan penuh oleh guru. Penggunaan metode ceramah pada pembelajaran TIK, menjadikan pembelajaran masih didominasi oleh guru sementara aktivitas siswa rendah. Hal ini terlihat dari kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh siswa selama pembelajaran berlangsung seperti, berbicara dengan teman sebangku, membaca buku mata pelajaran lain, dan ketika guru mengajukan pertanyaan untuk melihat pemahaman siswa, banyak siswa yang tidak mampu menjawab dengan sempurna. Rendahnya aktivitas belajar siswa bermuara pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa. Hendaknya guru merancang metode yang dapat menimbulkan aktivitas siswa dalam belajar dan menghilangkan persepsi yang ada pada siswa. Salah satunya dengan memilih metode yang mampu membawa kondisi belajar di labor ke dalam kelas, sehingga walaupun teori tetap menyenangkan bagi siswa.

Metode yang mampu menciptakan suasana tersebut dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang menghubungkan kerjasama kelompok dan unsur permainan akademik dalam pembelajaran. Dari hasil telaah yang dilakukan oleh Slavin dari tahun 1972 sampai dengan 1986, 45 buah penelitian mengenai pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar siswa, menunjukkan hasil belajar akademik kelas kooperatif signifikan tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Peningkatan belajar terjadi tidak tergantung pada usia siswa, mata pelajaran atau aktivitas belajar, tugas-tugas belajar yang kompleks seperti pemecahan masalah, berpikir kritis dan pembelajaran konseptual meningkat secara nyata pada saat digunakan strategi-strategi kooperatif. Jika guru sudah menggunakan metode dan strategi yang tepat dan siswa sudah menghilangkan persepsi bahwa TIK adalah pelajaran praktek menggunakan komputer di labor, dengan sendirinya motivasi untuk belajar meningkat dengan sendirinya akan mengiringi aktivitas mereka dalam belajar, yang muaranya dapat meningkatkan hasil belajar yang mereka peroleh. Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka peneliti memberi judul penelitian ini pengaruh pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas X SMAN I Lubuk Alung.

B. Rumusan Dan Batasan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini, adalah : “ Apakah hasil belajar siswa lebih tinggi dengan

pembelajaran kooperatif *Teams Game Tournament* (TGT) dibandingkan hasil belajar siswa dengan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran TIK di kelas X SMAN I Lubuk Alung”.

2. Batasan Masalah

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

- a. Siswa kelas X.6 SMAN I Lubuk Alung TA. 2008/2009 yang melaksanakan pembelajaran kooperatif *Teams Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran TIK sebagai kelas eksperimen
- b. Siswa kelas X.5 SMAN I Lubuk Alung TA. 2008/2009 yang melaksanakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran TIK sebagai kelas kontrol
- c. Pokok bahasan yang dipilih dalam penelitian ini adalah ”Menggunakan perangkat lunak pengolah kata untuk menyajikan informasi”.

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah penelitian serta hipotesis yang akan dibuktikan, maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan pembelajaran kooperatif *Teams Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran TIK, pada materi menggunakan perangkat lunak pengolah kata untuk menyajikan informasi di kelas X SMAN I Lubuk Alung.

D. Manfaat Penelitian

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

- a. Bagi siswa, menambah wawasan dan meningkatkan aktivitas serta hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar TIK di Kelas X SMAN I Lubuk Alung.
- b. Menambah wawasan dan sebagai informasi bagi guru TIK di SMAN I Lubuk Alung dalam menggunakan pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* di kelas X pada mata pelajaran TIK di SMAN I Lubuk Alung.
- c. Sebagai pedoman bagi kepala sekolah untuk memotivasi guru untuk menggunakan model pembelajaran TGT dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.
- d. Sebagai persyaratan dalam menyelesaikan Program Studi Strata Satu (S_1) pada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang melalui jalur skripsi.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kajian Teori

1. Hakikat Proses Belajar

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang merupakan hasil dari pengalaman dan latihan. Artinya belajar tujuan kegiatannya adalah perubahan tingkah laku baik yang menyangkut pengetahuan keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi organisme atau pribadi. Menurut Kingsley dalam Masrial (1993:8), belajar adalah proses dimana tingkah laku (secara artian yang luas) ditimbulkan atau dirubah melalui praktek dan latihan. Semua kegiatan belajar mengajar seperti mengorganisasikan pengalaman belajar, mengolah kegiatan belajar mengajar melalui proses pembelajaran yang kesemuanya itu termasuk kedalam cakupan tanggung jawab guru. Jadi hakekat belajar adalah perubahan. Dalam proses belajar mengajar banyak faktor yang mempengaruhinya baik yang interen seperti tingkat pemahaman siswa, motivasi, kondisi psikis maupun faktor ekstern seperti guru, gedung sekolah, kondisi sosial sarana dan prasarana dan lain-lain.

2. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Belajar bukanlah sekedar proses penambahan pengetahuan tetapi merupakan proses perubahan tingkah laku pada diri seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut Slameto (2003:2), Belajar ialah suatu proses usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah

laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan yang terjadi pada diri seseorang banyak sekali, baik secara pengetahuan, keterampilan, sikap yang merupakan hasil dari belajar tersebut. Selanjutnya Slameto (2003 : 3), menjelaskan ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar adalah ;

- 1) perubahan terjadi secara sadar
- 2) perubahan dalam belajar terjadi secara kontiniu dan professional
- 3) perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif
- 4) perubahan dalam belajar bersifat permanent
- 5) perubahan dalam belajar bersifat bertujuan dan terarah
- 6) belajar mencakup seluruh aspek tingkah laku

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan tersebut merupakan hasil dari proses belajar yang ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan tingkah laku, pengetahuan, sikap, kecakapan, kebiasaan, dan perubahan aspek-aspek yang ada pada individu yang belajar. Belajar mengacu pada perubahan individu sebagai akibat dari proses pengalaman, baik yang dialami sendiri maupun yang sengaja dirancang. Jadi belajar merupakan langkah-langkah yang ditempuh dalam mencapai tujuan.

b. Pengertian Pembelajaran

Mengajar pada dasarnya dianggap sebagai proses penyampaian pengetahuan kepada siswa. Dalam hubungan tersebut gurulah yang lebih didominasi lebih aktif, di pihak lain murid lebih bersifat pasif dan menerima. Menurut Tim MKDK (2002 :38), batas mengajar diartikan sebagai upaya guru untuk membangkitkan hasrat siswa untuk belajar, sehingga bisa menjadi proses belajar mengajar. Selanjutnya Tim MKDK (2002:39), mengemukakan pembelajaran pada dasarnya adalah ;

“ Upaya bimbingan terhadap siswa agar siswa yang bersangkutan secara sadar dan terarah berkeinginan untuk belajar dan memperoleh hasil belajar seoptimal mungkin sesuai dengan keadaan dan kemampuannya”

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

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mengajar dalam arti luas adalah suatu proses yang mengarah pada suatu perubahan. Perubahan yang terjadi sebagai akibat dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan yang mencakup pengetahuan, keterampilan, pengalaman dan wawasan yang dapat dimanfaatkan sebagai bekal hidup. Jadi dari proses pembelajaran peserta didik akan memperoleh sesuatu yang dapat dijadikan bekal dalam mempertahankan kelangsungan hidup mereka.

3. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat pemahaman dan penguasaan seseorang terhadap pelajaran, yang mana berupa pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap setelah seseorang mengalami proses belajar. Gagne dalam Tengku (2001 : 82), mengemukakan hasil belajar merupakan kapabilitas atau kemampuan yang diperoleh dari hasil belajar. Disisi

Dimyanti dan Mudjino (1999: 200), menjelaskan hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut ditandai dengan skala nilai berupa huruf, kata atau angka.

Selanjutnya Bloom dalam Tengku (2001 : 83), membagi hasil belajar dalam tiga ranah yaitu :

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

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

4. TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi)

a. Defenisi Teknologi Informasi dan Komunikasi

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

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

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

Teknologi Informasi dan Komunikasi di dalam dua aspek, yaitu Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi. Teknologi Informasi, mempunyai pengertian luas yang meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi dan pengelolaan informasi. Teknologi Komunikasi mempunyai pengetahuan segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke perangkat yang lain.

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

b. Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam pembelajaran

1) Karakteristik mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

Setiap mata pelajaran memiliki karakteristik sendiri, demikian pula dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Karakteristik mata pelajaran TI&K menurut Depdiknas (2003:2), adalah sebagai berikut:

- a) Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan kajian secara terpadu tentang data, informasi, pengolahan dan metode penyampaian. Keterpaduan berarti masing-masing komponen saling terkait bukan merupakan bagian yang terpisah-pisah atau parsial
- b) Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi berupa tema-tema esensial, aktual dan global yang berkembang dalam kemajuan teknologi pada masa kini, sehingga mata pelajaran TIK merupakan pelajaran yang dapat mewarnai perkembangan perilaku dalam kehidupan.
- c) Tema-tema esensial dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan perpaduan cabang-cabang ilmu komputer, matematik, teknik elektro, teknik elektronika, telekomunikasi, sibernetika, dan informatika itu sendiri. Tema-tema esensial tersebut berkaitan dengan kebutuhan pokok akan informasi sebagai ciri abad 21 seperti pengolahan kata, spreadsheet, presentasi, basis data, internet dan e-mail. Tema-tema tersebut terkait dengan aspek kehidupan sehari-hari.

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

2) Tujuan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai siswa sekolah menengah yang memiliki tujuan yang jelas.

Menurut Depdiknas (2003:7) Tujuan Teknologi Informasi dan Komunikasi secara umum yaitu agar siswa memahami alat teknologi dan komunikasi secara umum termasuk komputer (*computer literate*) dan memahami informasi (*information literate*), artinya siswa mengenal istilah-istilah pada komputer yang umum digunakan.

3) Ruang lingkup TI&K

Menurut Depdiknas (2003: 8), ruang lingkup mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi disekolah menengah adalah sebagai berikut:

- a) Aspek konsep, pengetahuan dan operasi dasar
Aspek ini mencakup identifikasi hakekat, dampak Teknologi Informasi dan Komunikasi, identifikasi etika dan moral dalam penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi, menjelaskan syarat-syarat kesehatan dan keselamatan kerja (K3) dalam menggunakan perangkat TIK, mengidentifikasi perangkat keras dan perangkat lunak dalam sistem informasi, serta dasar-dasar jaringan komputer.
- b) Aspek pengolahan informasi untuk produktifitas
Aspek ini mencakup perlakuan operasi dasar komputer dan penggunaan sistem operasi , penggunaan software dan pemanfaatan jaringan.
- c) Aspek pemecahan masalah, eksplorasi dan komunikasi
Aspek ini mencakup pembuatan karya dengan program pengolah kata dan lembar kerja (*worksheet*), penggabungan dokumen, membuat karya dengan program presentasi, mencari informasi dan berkomunikasi melalui internet.

Menurut Depdiknas (2003:17), standar kompetensi mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk SMA kelas I adalah sebagai berikut:

- (1) Memiliki sikap (etika dan moral) dan kesehatan dan keselamatan kerja (K3) dalam penggunaan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi
- (2) Mengidentifikasi perangkat keras dan perangkat lunak yang berkaitan dengan sistem informasi
- (3) Menggunakan sistem operasi (*operating sistem*) untuk menejemen file dan peripheral.

(4) Membuat dokumen dengan program pengolah kata

(5) Membuat karya dengan program pengolah kata

5. Model Pembelajaran Kooperatif

Secara khusus istilah ”model” diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar.

Menurut Hamid dalam Etin (2005:4), *cooperative* mengandung pengertian bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama. Pada dasarnya pembelajaran kooperatif mengarahkan dan melibatkan siswa untuk belajar bekerjasama dalam kelompok. dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dirancang guru dan guru berfungsi sebagai fasilitator dan pengayom dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif merupakan gabungan dari berbagai model pembelajaran. Pembelajaran kooperatif menitik beratkan siswa untuk berkreasi, bekerjasama dan mampu berkomunikasi dalam kelompoknya dan juga antar kelompok. Pembelajaran kooperatif dilaksanakan dalam kelompok-kelompok kecil agar siswa dapat bekerjasama dalam kelompok masing-masing untuk mempelajari materi sesuai kecakapan dan kemampuan bekerjasama. Pembelajaran kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok atau kerja kelompok, karea dalam pembelajaran kooperatif harus ada struktur dorongan dan tugas yang bersifat

kooperatif, sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka di antara anggota kelompok. Adapun ciri-ciri pembelajaran kooperatif yaitu :

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 mendapatkan 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 dapat memberi masukan yang berarti bagi kelompok. Kumpulan tanggung jawab dari individu dalam kelompok dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Ada beberapa model pembelajaran kooperatif menurut Slavin (1995 : 12), adalah sebagai berikut :

- 1) STAD (*Student Teams Achievement Division*)
- 2) TGT (*Teams Games Tournament*)

- 3) JIGSAW
- 4) CIRC (*Coopetative Integrated Reading and Compotition*)
- 5) *Group Investigation*
- 6) TAI (*Teams Assisted Individualzation*)

6. Pembelajaran Kooperatif Bentuk *Teams Game Tournament* (TGT)

TGT adalah suatu bentuk pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar, yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku atau ras yang berbeda. Yang mana langkah-langkahnya Pada awal pembelajaran guru melakukan apersepsi mengenai materi yang telah diberikan sebelumnya kemudian guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, setelah itu guru memberikan instruksi yang berkenaan dengan tujuan tujuan tersebut. kemudian guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok dan setiap kelompok mengerjakan LKS mengenai materi aturan yang berkenaan dengan etika dan moral dalam menggunakan perangkat komputer. Akhirnya untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai materi pelajaran, maka seluruh siswa akan diberikan permainan akademik. Dalam permainan akademik siswa dibagi dalam meja-meja turnamen, dimana setiap turnamen terdiri dari 5 sampai 6 orang yang merupakan wakil dari tiap kelompok. Dalam setiap meja diusahakan tidak ada siswa yang berasal dari kelompok yang sama. Siswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogen dari segi akademik, artinya setiap anggota dalam kelompok memiliki kemampuan yang setara yang dapat ditentukan dengan melihat nilai yang diperoleh dari tes sebelumnya. Penilaian diberikan dalam

bentuk skor, dimana skor yang diperoleh anggota kelompok dijumlahkan untuk menentukan berapa skor yang diperoleh oleh kelompok tersebut.

Diungkapkan oleh Slavin (1995 : 84), 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 5-6 orang yang berbeda kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku. Dengan adanya heterogenitas dalam kelompok, dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Hal ini dapat menumbuhkan rasa kesadaran dalam diri siswa bahwa belajar secara kooperatif menyenangkan

b. Permainan (*Games tournament*)

Dalam permainan ini, setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing-masing ditempatkan dalam meja-meja tournament diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama dan dalam setiap meja tournament diusahakan kemampuan akademik peserta homogen. Permainan ini diawali dengan memberitahukan aturan permainan. Setelah itu permainan dimulai dengan membagikan soal-soal untuk bermain (usahakan kunci dan soal tidak terlihat). Permainan pada setiap meja tournament dilakukan dengan aturan sebagai berikut :

- 1) Setiap pemain dalam setiap meja menentukan dulu pembaca soal dan pemain yang pertama dengan cara undian. kemudian pemenang yang menang undian

mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai nomor yang dipilih.

- 2) Selanjutnya soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang ditentukan. Setelah waktu untuk mengerjakan habis maka pemain akan membacakan hasil pekerjaannya dan akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam. Setelah itu pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan pada pemain yang menjawab benar.
- 3) Jika semua pemain menjawab salah maka soal dibiarkan saja, permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua soal habis dibacakan. Dimana posisi pemain diputar searah dengan arah jarum jam agar setiap pemain dapat kesempatan berperan sebagai pemain, penantang dan pembaca soal, disini permainan dapat dilakukan berkali-kali dengan syarat setiap peserta harus mempunyai kesempatan sebagai pemain, pembaca soal dan penantang.
- 4) Dalam permainan ini pembaca soal hanya bertugas membacakan saja, dan tidak boleh memberikan jawaban kepada peserta lain atau ikut menjawab soal.
- 5) Setelah semua kartu terbacakan maka setiap pemain dalam satu meja menghitung jumlah kartu yang mereka peroleh dan menentukan beberapa poin yang diperoleh sesuai tabel perhitungan poin yang disediakan. dan kemudian pemain kembali kelompok masing-masing untuk melaporkan

kepada ketua berapa poin yang mereka peroleh, dan kemudian memasukan ke dalam tabel

c. Penghargaan kelompok (*reward*)

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rentangan rata-rata (rerata) skor kelompok. Untuk memilih rerata skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh masing-masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata-rata poin yang didapat kelompok tersebut. Dimana penentuan poin yang diperoleh masing-masing kelompok didasarkan pada jumlah kartu yang diperoleh. Cara perhitungan point ditunjukan dalam tabel berikut :

Tabel 1 : Perhitungan poin permainan empat pemain

PEMAIN DENGAN	POIN BILA JUMLAH KARTU YANG DIPEROLEH
<i>Top scorer</i>	40
<i>High middle scorer</i>	30
<i>Low middle scorer</i>	20
<i>Low scorer</i>	10

Tabel 2 : Perhitungan poin permainan untuk tiga pemain

PEMAIN DENGAN	POIN BILA JUMLAH KARTU YANG DIPEROLEH
<i>Top Scorer</i>	60
<i>Middle Scorer</i>	40
<i>Low Scorer</i>	20

KETERANGAN :

Top scorer = (skor tertinggi)

High middle scorer = (skor tinggi)

Low middle scorer = (skor sedang)

Low scorer = (skor terendah)

Menurut Slavin (1995: 87), dalam pembelajaran kooperatif bentuk TGT ada beberapa tahapan yang perlu ditempuh, yaitu :

1) Mengajar (*teach*)

Guru memberikan apersepsi, mempresentasikan atau menyajikan materi, menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa selama pembelajaran.

2) Belajar kelompok (*teams study*)

Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri dari 5 sampai 6 siswa dengan kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau 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 ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab.

3) Permainan (*games tournament*)

Permainan diikuti oleh anggota dari masing-masing kelompok yang berbeda, tujuannya adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi. Dimana pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kelompok.

4) penghargaan kelompok (*team recognition*)

Pemberian penghargaan (*rewards*) berdasarkan pada rerata point yang diperoleh oleh kelompok dalam permainan. Lembar penghargaan ini dicetak ke

kertas, dimana penghargaan akan diberikan pada tim yang memenuhi rerata point sebagai berikut :

Tabel 3 : kriteria penghargaan kelompok

Kriteria (rerata kelompok)	Predikat
30 sampai 39	Tim kurang baik
40 sampai 44	Tim baik
45 sampai 49	Tim baik sekali
50 keatas	Tim istimewa

B. Kerangka Konseptual

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dikemukakan kerangka konseptual pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (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 TIK yaitu aturan mengenai etika dan moral dalam menggunakan perangkat komputer.

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

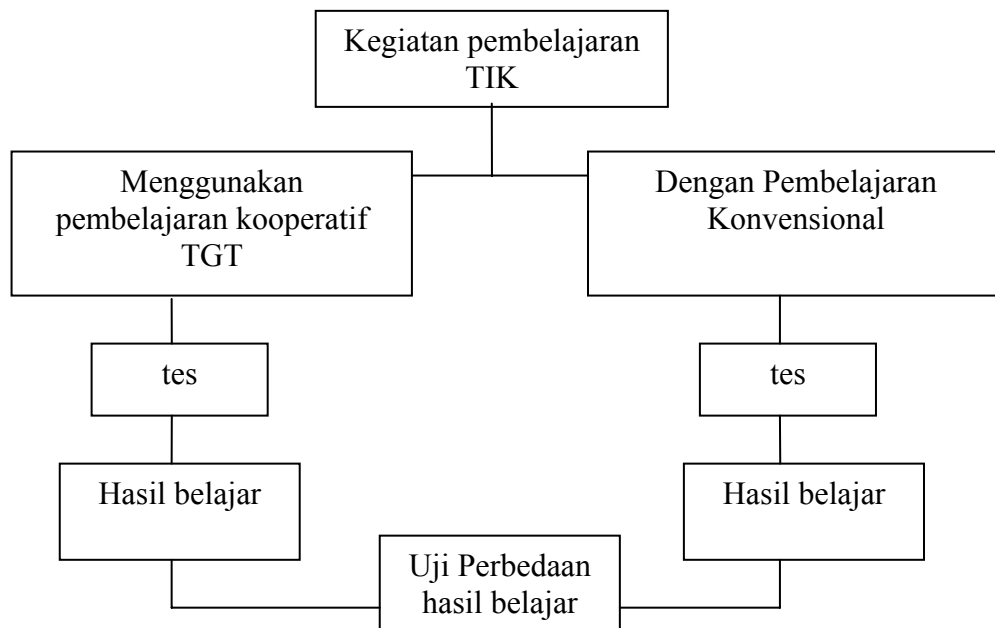


Diagram 1 : kerangka konseptual

C. Hipotesis

Hipotesis yang akan dibuktikan dalam penelitian ini adalah:

H_0 : Tidak terdapat hasil belajar yang tinggi pada siswa dengan pembelajaran kooperatif *Teams Game Tournament* dibandingkan dengan hasil belajar siswa dengan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran TIK dalam menggunakan perangkat lunak pengolah kata untuk menyajikan informasi di kelas X SMAN I Lubuk Alung pada taraf signifikansi 5%

H_1 : Terdapat hasil belajar yang tinggi pada siswa dengan pembelajaran kooperatif *Teams Game Tournament* dibandingkan dengan hasil belajar siswa dengan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran TIK di kelas X SMAN I Lubuk Alung dalam menggunakan perangkat lunak pengolah kata untuk menyajikan informasi pada taraf signifikansi 5%

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dikemukakan kesimpulan dari hasil belajar penelitian yang dilakukan serta saran-saran yang dirasa perlu sesuai dengan hasil penelitian.

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dikemukakan pada bab IV dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor yang diperoleh siswa secara rata-rata pada kelas dengan pembelajaran TGT (kelas eksperimen) pada mata pelajaran TIK sebesar 89,8 sedangkan siswa dengan pembelajaran konvensional (kelas kontrol) pada mata pelajaran TIK memperoleh rata-rata sebesar 69,9. Jadi skor rata-rata yang diperoleh pada kelas yang belajar dengan pembelajaran kooperatif TGT “lebih tinggi” dari pada skor rata-rata siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional. Dengan kata lain pembelajaran kooperatif TGT memberi pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK di kelas X SMAN I Lubuk Alung.
2. Dengan memperhatikan mean dan standar deviasi pada kedua kelompok terdapat perbedaan yang bermakna dan signifikan. Dari perhitungan uji t didapat t-tabel adalah 2,000 sedangkan t-hitung adalah 23,975 ($t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$) dengan demikian hipotesis yang dikemukakan sebelumnya dapat diterima pada taraf kepercayaan 95%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pembelajaran kooperatif TGT lebih efektif dari pada pembelajaran konvensional pada mata pelajaran TIK di kelas X SMAN I Lubuk Alung.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang di kemukakan diatas, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Diharapkan kepada guru-guru mata pelajaran TIK di kelas X SMAN I Lubuk Alung, untuk dapat menerapkan pembelajaran kooperatif TGT dalam proses belajar mengajar TIK sebagai metode mengajar yang mampu meningkatkan aktivitas siswa di kelas khususnya pada materi yang berupa teori. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar pada setiap kegiatan pembelajaran TIK.
2. Kepada Kepala Sekolah SMA N I Lubuk Alung, pengawas maupun kepada tenaga kependidikan yang terkait untuk dapat memotivasi guru menggunakan bentuk pembelajaran TGT pada mata pelajaran lain dalam rangka meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Hamadi.2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung:Pustaka Setia.
- Arikunto Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rieka cipta.
- Budi Sutedjo. 2006. *Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Yogyakarta: Intan Pariwara.
- Depdiknas. 2003. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran TIK Di SMA&MA*. Jakarta: Balitbang Depdiknas.
- Dimyanti dan Mudjino. 1999. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Etin Solihatin. 2005. *Cooperatif Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Liche Seniati, Dkk. 2005. *Psikologi Eksperimen*. Jakarta: PT. Indeks.
- Masrial. 1993. *Teras Kuliah Belajar Mengajar Aktif*. Padang: Angkasa Raya.
- Riduwan. 2004. *Belajar Mudah Untuk Guru, Karyawan Dan Peneliti Muda*. Bandung: Alfabeta.
- Slameto. 2003. *.Belajar dan Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rieka Cipta.
- Slavin, Robert. 1995. *Cooperatif Learning Theory, Research And Practice*. The Jonh hopkins University.
- Sulistyo Basuki. 1998. *Dasar-Dasar Teknologi Informasi*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Syafril. 2005. *Statistik Lanjutan*. Padang: FIP-UNP.
- Tengku Zahara Djafaar. 2001. *Kontribusi Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar*. Jakarta : UNP.
- Tim Dosen FIP. 2002. *Bahan Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Padang: FIP-UNP.
- Tim Pustaka Yustisia. 2008. *Panduan Lengkap Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Yustisia.
- Tim Senat UNP. 2008. *Buku Panduan Penulisan Tugas Akhir/Skripsi Universitas Negeri Padang*. Padang: UNP